PAR SANDY PETERSEN

Créatures DES Contrées du Rêve

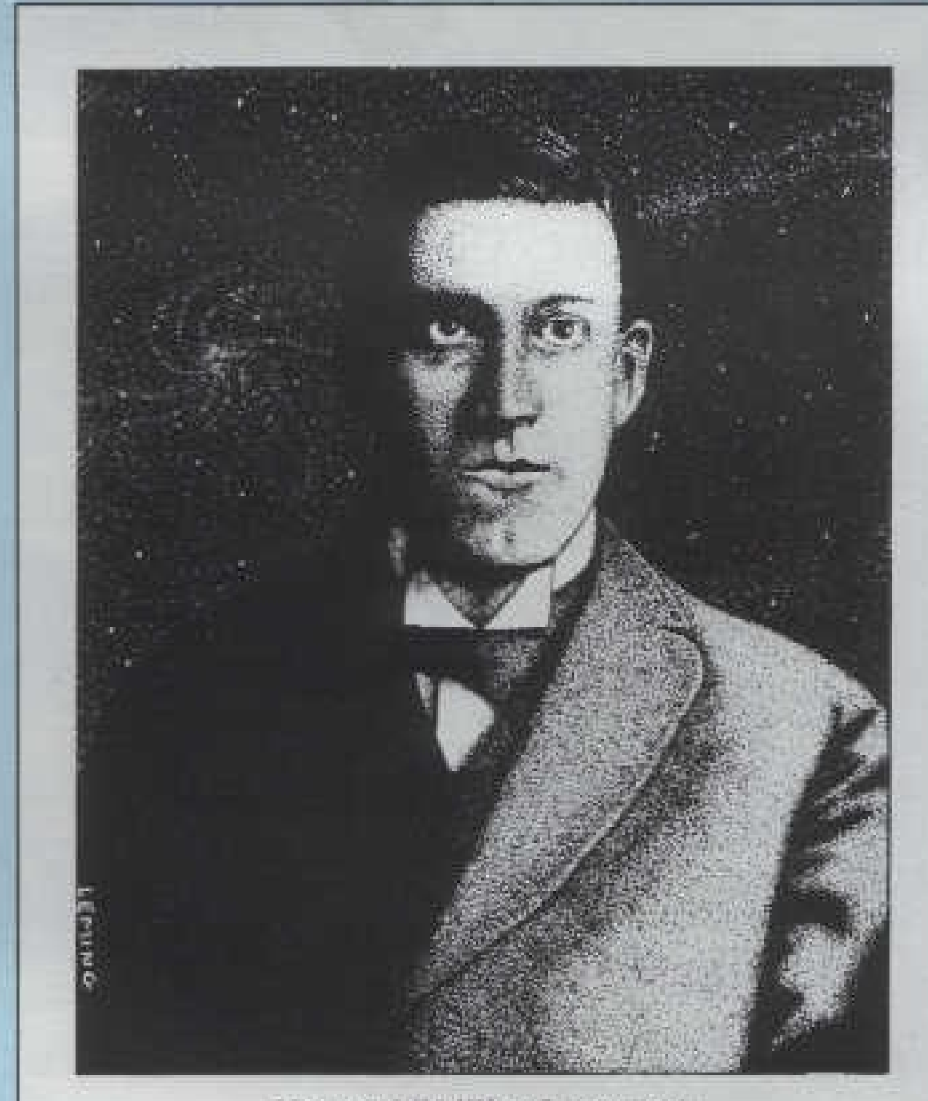
Supplément pour L'appel de Cthulhu

GUIDE PRATIQUE DES CRÉATURES VIVANT PAR-DELA LE MUR DU SOMMEIL



Sandy Petersen
Mark J. Ferrari
Lynn Willis
Tom Sullivan

Sous licence de CHAOSIUM Inc.



Howard Phillips Lovecraft
1890 - 1937

à

GAHAN WILSON

Avec Admiration

CRÉATURES DES CONTRÉES DU REVE

par Sandy Petersen



Guide pratique des Créatures vivant par-delà le Mur du Sommeil

Sandy Petersen
Texte et idée originale

Mark J. Ferrari
29 Illustrations originales

Lynn Willis
Projet, textes additifs, éditorial, maquette et réalisation

Tom Sullivan
26 illustration originales
et la plupart des croquis en ombres chinoises

Denise Causse
Traduction

Henri Balczesak
Coordination de l'adaptation française

Dominique Balczesak
Correction de la version française



INTRODUCTION

LORSQUE NOUS REVONS, IL NOUS ARRIVE PARFOIS d'entr'apercevoir une immense cage d'escalier qui s'enfonce de manière tentante loin des songes ordinaires, passé les soixante-dix paliers du sommeil léger, jusqu'à la Caverne des Flammes.

C'est dans cette salle aux lueurs changeantes que demeurent Nasht et Kaman-Thah, vénérables prêtres qui détiennent le pouvoir d'élever au rang d'initiés les rêveurs les plus méritants et de leur laisser descendre sept cents autres marches, franchir les Portes du Sommeil Profond et pénétrer dans les Bois Enchantés - l'un des royaumes centraux des Contrées du Rêve.

D'autres lieux possèdent leurs Mondes Oniriques propres. Nous sommes plus liés au nôtre par la poésie, la beauté et le danger que par le temps ou le contour des continents. Sur terre, nos rêves peuvent sembler de simples chimères dictées par la convoitise et la cupidité; dans les Contrées du Rêve, les meilleurs d'entre eux créent la beauté - une vasque d'or, une vie nouvelle, une cité fabuleuse, un monde caché. Mieux encore, nos rêves peuvent y rejoindre ceux d'autrui.

RIEN NE SAURAIT ETRE PLUS UTILE aux rêveurs amateurs et à ceux qui étudient l'univers du surnaturel qu'une description des principales créatures, intelligences et puissances qui hantent les Contrées du Rêve; leur plan d'existence est pour nous le plus accessible, il fut créé à notre intention... et nous offre quelque prise. Si nous ne pouvons emporter aucun objet matériel dans nos rêves, il nous est possible d'y emporter nos souvenirs.

Aussi, amis rêveurs, étudiez bien ces quelques pages. Vous y trouverez le portrait détaillé de 26 entités des Contrées du Rêve (et une esquisse de cinq autres), celles qui présentent le plus d'intérêt - ou de danger - pour les humains. Les descriptions en double page sont toutes organisées de manière identique : une présentation générale, des notes sur le type d'habitat, la répartition géographique, les us et coutumes de la créature étudiée, et des indications permettant de la différencier d'autres entités figurant dans ce livret. Une illustration fidèle vient compléter chaque portrait (malgré tous les espoirs suscités par les travaux du Windthrope Institute, les enregistrements vidéo de rêves relèvent encore de l'utopie). Ce livret comporte également des dessins en perspective représentant le Monde Inférieur et la surface des Contrées du Rêve.

Les schémas comparatifs, les illustrations noir et blanc ainsi que l'organigramme des pages 8 et 9 vous permettront de différencier les diverses espèces. Une liste de lectures conseillées suivie d'une bibliographie fouillée viennent compléter le texte.

Pour de plus amples détails sur les cinq créatures, communes à la terre et aux Contrées du Rêve, brièvement décrites en page 62, vous pouvez consulter le ***Guide Pratique des Monstres de Cthulhu****, pendant de celui-ci et également réalisé par S. Petersen. Un jeu curieux,* ***l'Appel de Cthulhu****, ainsi qu'un supplément intitulé* ***Les Contrées du Rêve****, peuvent également vous être utiles. Des aventures imaginaires ne peuvent rendre compte des périls et du labeur qui vont de pair avec l'étude et l'exploration du surnaturel. Cependant, le ton est parfaitement juste.*

PAR SURNATUREL, J'ENTENDS tout ce qui dépasse l'univers naturel tel que les humains peuvent l'appréhender. Le synonyme occulte - relevant d'une connaissance cachée, obscure - avait jadis un sens, mais au cours des siècles derniers, il a été galvaudé par des écrivains de deuxième zone et des individus peu scrupuleux flairant l'argent facile. Avant nous, des érudits l'ont rebaptisé métaphysique médiévale, et ont fondé des écoles et des instituts dépositaires de savoirs étranges et ésotériques, destinés à servir l'exploration de ces univers qui nous dépassent.

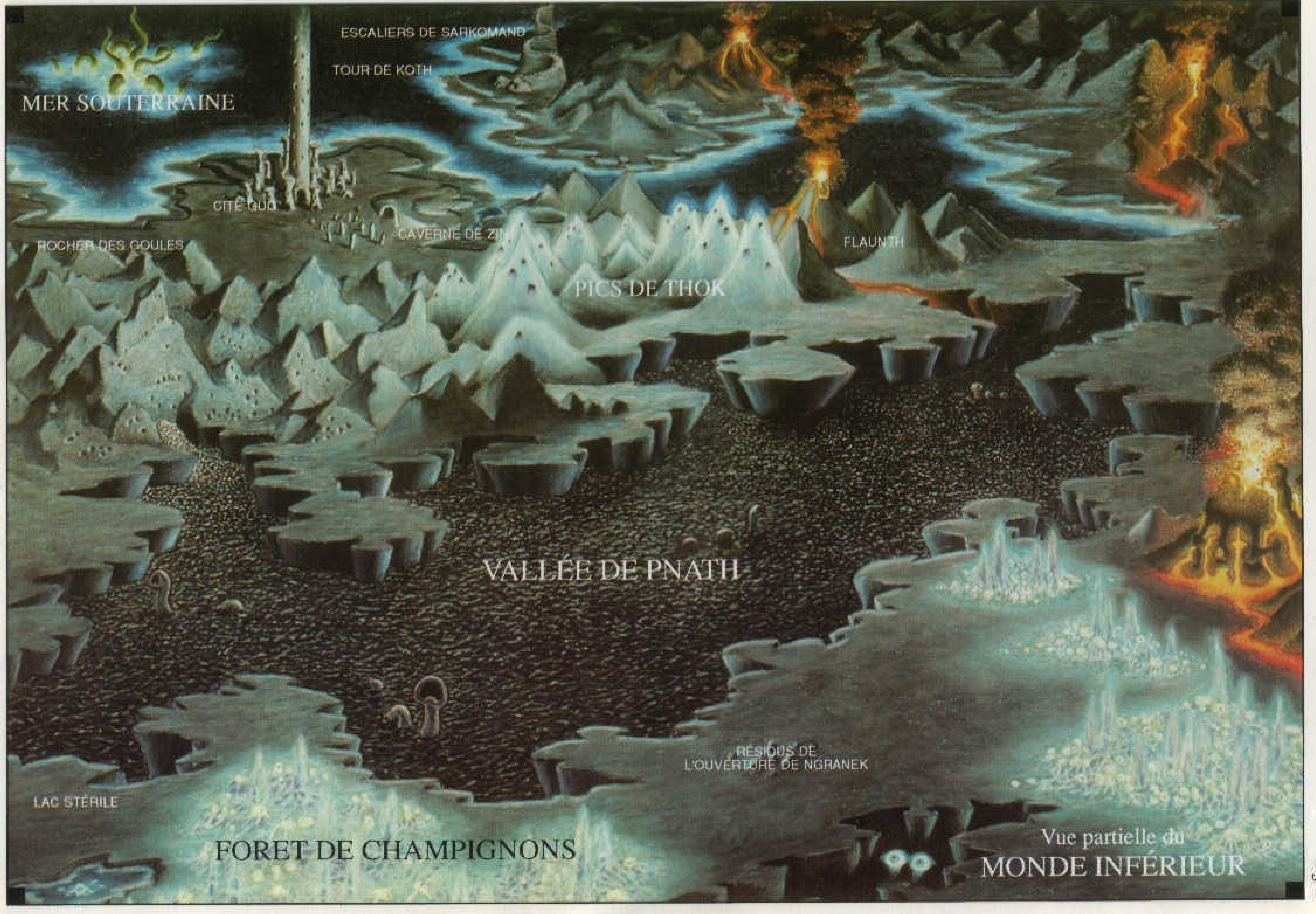
Alors jeunes chercheurs, mes collègues et moi-même avions été vivement aiguillonnés par la force et la prescience des contes de H.P. Lovecraft, dont nous consultions avidement les derniers récits parus et dont l'œuvre de pionnier ouvrait de vastes domaines à la recherche. Dans le même temps, les découvertes faites à cette époque en mathématiques et en physique fondamentale nous donnaient de nouveaux outils pour percer des mystères anciens.

Notre groupe de recherche, les membres compréhensifs et généreux du conseil de l'Université, et une poignée d'autres hypermétaphysiciens dispersés sur tout la globe eurent ainsi le privilège d'apporter leur pierre à la réorganisation des éclairs de génie, des périlleuses découvertes et des analyses stupéfiantes de la métaphysique médiévale. De ces efforts naquit la parapsychologie moderne, discipline rigoureuse, vaste et noble, au sein de laquelle toutes les merveilles de l'univers peuvent s'inscrirent clairement.

C'est donc avec joie et fierté que je salue le travail de centaines d'ardents apprentis parapsychologues issus de nombreus plans existentiels. S'il le désire, le lecteur (ou la lectrice) peut se joindre à leur défi : il lui suffit de fermer les yeux, de rêver, de rêver profondément, et de remettre ses espoirs entre les mains de Nasht et de Kaman-Thah.

FAITES DE BEAUX REVES ET PARTAGEZ CETTE MERVEILLEUSE AVENTURE !

Eliphas Cordvip Fallworth,
Professeur honoraire de l'Institut de Métaphysique Médiévale
Miskatonic University


MER SOUTERRAINE
ESCALIERS DE SARKOMAND
TOUR DE KOTH
CITÉ GUG
CAVERNE DE ZI
ROCHER DES GOULES
FLAUNTH
PICS DE THOK
VALLÉE DE PNATH
RÉSIDUS DE
L'OUVERTURE DE NGRANEK
LAC STÉRILE
FORET DE CHAMPIGNONS
Vue partielle du
MONDE INFÉRIEUR

SARKIA
MT NOTON
MT KADIPHONEK
LOMAR
JUNGLE DE MARK
STETHELOS
MER CERENERIENNE
DESERT
SARRUB
TERRES
DES
NOMADES
DÉSERT
DE BNAZIE
MARÉCAGES DE
SABLES MOUVANTS
NARTHOS
MNAR
DOTHER
MARÉCAGES DE
SABLES MOUVANTS
DÉSERT
DE BNAZIE
SARNATH
IB
SYDATHRIA
Vers les Colonnes
de Basalte de l'ouest &
la Splendide Cathurie
ROYAUMES FANTASTIQUES
RIVIÈRE NARG
SONA-NYL
XURA
LES PROMONTOIRES
DE CRISTAL
MER DU SUD

CHATEAU DES GRANDS MAITRES
MT KADATH
LE DÉSERT GLACÉ
PASSE DE KADATH
TERRES INCONNUES
DÉSERT DE ROCHES
MT THURAI
PLATEAU DE LENG
CARRIERE D'ONYX
LELAG-LENG
INGANOK
SARKOMAND
ROC SANS NOM
MER CERENERIENNE
ZULAN-THEK
LES TERRES INTERDITES
SERRANIE
COLLINES TANARIENNES
MTAL
CELEPHAIS
VERS MHOR
LE DÉSERT DE PIERRE
JUNGLE DE KLED
RIVIERE NARAXA
FORET
HLANITH
MT HATHEG-KLA
BOIS ENCHANTÉ
DÉSERT LIRANIEN
MT LERION
MT THORIN
DÉSERT DE CUPPAR-NOMBO
CUPPAR-NOMBO
LES SIX ROYAUMES
COLLINES NARTHIENNES
DYLATH-LENN
FORET DE PARG
LA CITÉ ENGLOUTIE
LE SUD
MER DU SUD
ZAR
BAHARNA
THALARION
ILE D'ORIAB
MT NGRANEK

UNE PARTIE DES CONTRÉES DU REVE TERRESTRES

COMMENCEZ ICI

1. Le monstre vole-t-il ou flotte-t-il en l'air ?
- *oui* - passez à la question 2.
- *non* - passez à la question 11.

2. Possède-t-il des ailes ?
- *oui* - passez à la question 3.
- *non* - passez à la question 7.

3. Est-il immense ?
- *oui - plus de 30 mètres d'envergure, et couvert d'écailles* - SHANTAK, voir pages 62-63.
- *non - mais il a bien des ailes* - passez à la question 4.

4. Ressemble-t-il à un oiseau et a-t-il des plumes ?
- *non - ni plumes ni bec* - passez à la question 5.
- *oui* - passez à la question 6.

5. Cet être est-il...
- *multicolore, baroque, avec des yeux et un museau allongés ?* - DRAGON PAPILLON, voir pages 28-29.
- *noir, luisant et dépourvu de visage ?* - MAIGRE BETE DE LA NUIT, voir pages 62-63.

6. Est-ce...
- *un oiseau tropical au plumage éclatant ?* - OISEAU DE MAGAH, voir pages 46-47.
- *un reptile visiblement venimeux ?* - BASILIC, voir pages 16-17.

7. Possède-t-il des membres définis (même si ce ne sont que de récentes excroissances de son corps) ?
- *oui* - passez à la question 8.
- *non et leurs vestiges résiduels sont transparents et malhabiles* - BLUPE, voir pages 18-19.
- *oui/non/peut-être - êtres polymorphes venus des confins de l'espace !* - LARVE d'un Dieu Extérieur, voir pages 44-45.

8. Est-il phosphorescent ?
- *oui* - passez à la question 9.
- *non* - CHIMERE DE NUAGES, voir pages 26-27.

11. Les extrémités de ses pattes sont-elles palmées ?
- *oui* - passez à la question 12.
- *non* - passez à la question 17.

12. Ses pattes sont-elles...
- *au nombre de neuf, avec des extrémités rouge vif, et le monstre est-il aveugle ?* - WAMP, voir pages 58-59.
- *moins de neuf et dépourvues de taches écarlates ?* - passez à la question 13.

14. Les tentacules sont situées ?
- *sous la gorge du monstre, lequel ressemble à un lézard* - BOKRUG, voir pages 20-21.
- *sur le groin du monstre, qui rappelle un énorme crapaud dépourvu d'yeux* - BETE LUNAIRE, voir pages 62-63.
- *sur le museau du monstre, mais ce dernier est petit, couvert de fourrure et très curieux* - ZOOG, voir pages 60-61.

17. Ressemble-t-il à une araignée ?
- *oui* - passez à la question 18.
- *non* - passez à la question 19.

18. Cette araignée est-elle...
- *rouge et violette, avec un visage humanoïde ?* - ATLACH-NACHA, voir pages 14-15.
- *grise et mauve, avec une tête arachnoïde* - ARAIGNÉE DE LENG, voir pages 12-13.

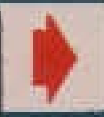
19. Est-ce un bipède ?
- *oui, et humanoïde* - passez à la question 20.
- *non* - passez à la question 26.

20. Son épiderme est-il...
- *couvert d'écailles, comme celui d'un reptile ?* - MEMBRE DU PEUPLE SERPENT, voir pages 48-49.
- *dépourvu d'écailles mais couvert de poils ?* - passez à la question 21.

26. Possède-t-il des yeux ?
- *non, mais il ressemble vaguement à un crapaud et son appendice nasal est couvert de tentacules* - BETE LUNAIRE, voir pages 62-63.
- *oui, sauf exception il ne ressemble pas à un crapaud* - passez à la question 27.

27. Emet-il des rayons lumineux ?
- *oui* - passez à la question 28.
- *non* - passez à la question 30.

28. Le monstre possède-t-il...
- *un corps amorphe et fluide ? Se cantonne-t-il dans des grottes, où il ne cesse de produire d'étranges rejetons ?* - ABHOTH, voir pages 10-11.
- *une forme définie ? Sa fécondité est-elle normale ?* - passez à la question 29.



29. Est-il...
- *dépourvu de pattes et couvert de flammes ?* - VER DE FEU, voir pages 54-55.
- *entouré d'un halo phosphorescent et couvert de nodosités semblables à des pierres précieuses ?* - CHAT DE SATURNE, voir pages 24-25.

32. Sa gueule est-elle...
- *le prolongement d'une longue trompe et le monstre vit-il dans la forêt ? - BUOPOTH, voir pages 22-23.*
- *hérissée de dents de verre et le monstre possède-t-il plus de deux yeux ?* - HAGARD RYONIS, voir pages 36.
- *hérissée de dents et empreinte d'une expression suffisante ? le monstre vit-il dans un temple ou une caverne ?* - TSATHOGGUA, voir pages 52-53.

30. Son torse rappelle-t-il celui d'un humain ?
- *oui et son corps se termine par une sorte de tentacule* - GNOR, voir pages 34-35.
- *pas particulièrement* - passez à la question 31.

21. Est-il...
- *de petite taille, avec une longue queue glabre ?* - ZOOG, voir pages 60-61.
- *de taille plus imposante et vaguement humanoïde ?* - passez à la question 22.

31. Sa taille est-elle...
- *très inférieure à celle d'un humain ? Son corps se termine-t-il par une longue queue glabre ?* - ZOOG, voir pages 60-61.
- *très supérieure à celle d'un humain ?* - passez à la question 32

13. A-t-il des tentacules ou des antennes sur la tête ?
- *oui* - passez à la question 14.
- *non* - passez à la question 15.



22. Progresse-t-il par des bonds ?
- *oui et son visage est vaguement humanoïde bien que dépourvu de nez* - GAST, voir pages 62-63.
- *non* - passez à la question 23.

15. Est-il couvert de fourrure ?
- *oui et il a l'air assoupi* - TSATHOGGUA, voir pages 52-53.
- *non* - passez à la question 16.

23. Sa taille est-elle celle d'un humain ?
- *oui* - passez à la question 24.
- *non, ce monstre est plus grand et plus massif* - passez à la question 25.

16. Combien a-t-il de pattes ?
- *deux, rattachées à un corps rappelant celui d'un ver* - VOONITH, voir pages 56-57.
- *deux, rattachées à un corps verdâtre d'aspect caoutchouteux* ETRE D'IB, voir pages 32-33
- *quatre, dotées de nombreuses ventouses* - HEMOPHORE, voir pages 40-41.

24. Cet être de taille humaine est-il...
- *couvert de moisissures, dépourvu de cornes et de queue, avec des traits canins ?* - GOULE, voir pages 62-63.
- *svelte, humanoïde, rappelant un dieu antique ?* - GRAND MAITRE, voir pages 36-37.
- *pourvu de cornes, d'une large bouche et d'un vestige de queue ?* - HOMME DE LENG, voir pages 42-43.

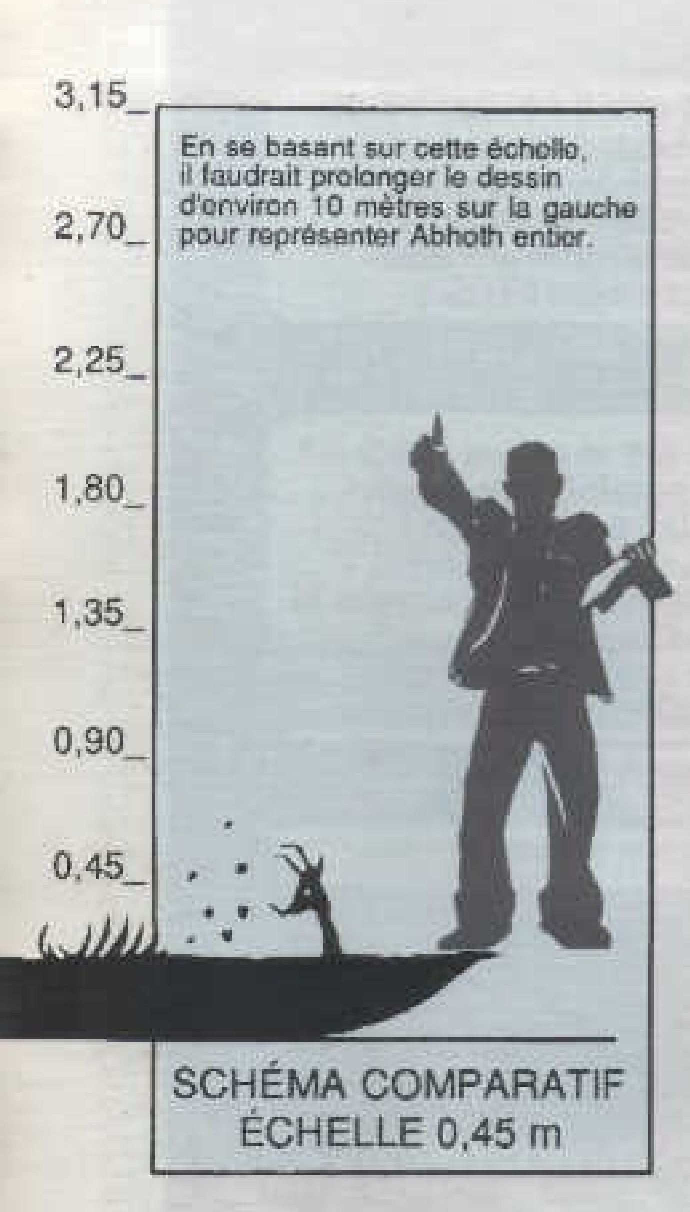
25. Ce grand humanoïde est-il...
- *haut de 4,5 mètres ou plus et possède-t-il une bouche verticale ?* - GUG, voir pages 38-39.
- *haut de 2,5 mètres ou plus, obèse et couvert de fourrure ?* TSATHOGGUA, voir pages 52-53.

10. Ce monstre aérien est-il...
- *cousin du triton, doté d'une queue et de pattes palmées ?* - EFT-LAMPE, voir pages 30-31.
- *une boule d'énergie dont les membres rappellent des éclairs ?* - SERVITEUR DE KARAKAL, voir pages 50-51.

9. Ressemble-t-il à un chat ?
- *vaguement, et il est capable de voler d'une planète à une autre* - CHAT DE SATURNE, voir pages 24-25.
- *non et il flotte en l'air* - passez à la question 10.

Organigramme d'Identification

UTILISATION : Commencez par la question 1 et progressez méthodiquement à chaque question en fonction de vos observations, n'hésitez pas à en sauter si on vous le demande. Le nom de la créature recherchée est indiqué en lettres capitales, avec le numéro des pages de référence.



C'était "un répugnant flot de putréfaction animée, né de la nuit, dont l'horreur dépassait largement les plus sombres visions de la démence morbide. Grouillant, gargouillant, clapotant et bouillonnant tel l'humeur visqueuse des serpents, il jaillit hors de ce trou béant, se répandant comme une infecte contagion."

- H.P. Lovecraft.

Abhoth

Abhoth est une immense nappe de liquide phosphorescent en constante ébullition qui ne cesse de générer des membres, des bouches et des pseudopodes. D'horribles monstres se forment en permanence au sein de sa masse grise et bouillonnante, puis s'en éloignent en rampant. Les tentacules d'Abhoth rattrapent nombre d'entre eux, qui sont ensuite dévorés par la masse mère, mais une partie des créatures ainsi enfantées parvient à lui échapper en se coulant au fond des immenses cavernes noires que hante le dieu monstrueux.

Ces créatures, qui ne cessent d'émerger de la masse mère, font qu'il est difficile, voire dangereux d'approcher Abhoth. A leur naissance, leur taille excède rarement celle d'un homme, la plupart sont même bien plus petites; mais elles se développent rapidement et jouent un rôle important dans l'éco-système de nombreuses régions du Monde Inférieur.

Abhoth, bien que considéré comme une déité (la "Source de l'Impur"), ne semble pas avoir d'adorateurs humains (Wydatem, 1990). Il est par contre possible que les Gugs, d'autres entités du Monde Inférieur, voire certains de ses propres descendants lui vouent un culte.

Type d'Habitat : les profondeurs du Monde Inférieur.

Répartition Géographique : Abhoth n'est visiblement pas originaire des Contrées du Rêve ni de la Terre. Son intelligence, son inertie et son goût pour les grottes obscures impliquent un lien avec Tsathoggua.

Us et Coutumes : Les chercheurs qui ont eu la chance de rencontrer Abhoth et d'en réchapper rapportent qu'une fois consciente de leur présence cette créature projette vers ses visiteurs une sorte de main ou d'organe sensitif qui les palpe ou les effleure systématiquement avant de se détacher de la masse mère pour s'éloigner en rampant, (comme le font toutes les excroissances d'Abhoth). Les intrus sont ensuite empoignés et phagocytés, ignorés ou plus rarement interrogés. Dans ces contacts sporadiques, Abhoth fait preuve d'une intelligence remarquable, mais il ne manifeste aucun désir de quitter sa sombre demeure, ni même de se déplacer à l'intérieur.

Cette entité monstrueuse se nourrit exclusivement de sa propre substance et d'occasionnels visiteurs. L'origine de la masse corporelle qui lui permet d'assurer cette incessante fécondité demeure inexpliquée; pour un résumé des hypothèses émises par les chercheurs, reportez-vous aux travaux d'Isinwyll (1988).

Traits Distinctifs :

- La production constante d'organismes vivants à partir de sa masse corporelle propre permet de différencier Abhoth de toutes les autres créatures des Contrées du Rêve connues à ce jour.

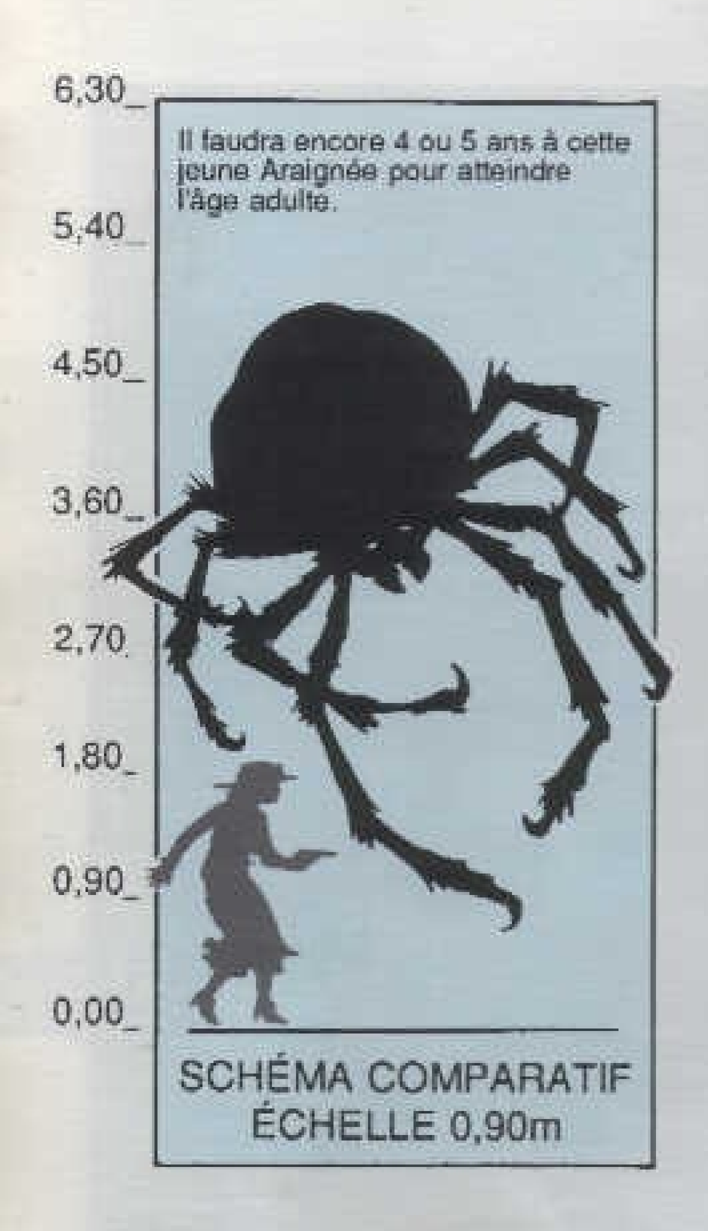
Créature Issue d'Abhoth

"Quelque chose qui rappellerait le blaireau, le lézard et... le tire-bouchon." Le Tove, qu'on rencontre fréquemment dans le Monde Inférieur, s'aventure parfois jusqu'à la surface des Contrées du Rêve - c'est peut-être là que le rencontra Dogson. En arrière plan, une espèce voisine, le Tove à Ailes de Chauve-souris.



Fig. 1 - Tove et Tove à Ailes de Chauve-souris.


FERRARI



"Il est indispensable, pour la paix et la sécurité de la race humaine, qu'il reste sur terre de sombres coins perdus et des abîmes insondés; de crainte que des monstruosités assoupies ne renaîssent à la vie, et que des créatures cauchemardesques, démoniaquement tenaces, ne viennent à s'agiter et à bondir hors de leur sombres tanières pour de nouvelles et plus vastes conquêtes."

- H.P. Lovecraft.

Araignée de Leng

Cet énorme monstre arachnoïde de couleur mauve ressemble beaucoup à une araignée ordinaire, dont il se distingue cependant par son énorme taille et son intelligence. Les spécialistes relèvent aussi des différences significatives au niveau de structure interne. Treer (1984) conseille de classer cette espèce, ainsi que le sous ordre Humungognatha, dans l'ordre des Aranea.

L'araignée de Leng n'interrompt jamais sa croissance. Les individus de taille moyenne peuvent peser jusqu'à une tonne et demie, et mesurer deux à trois mètres de long, mais il n'est pas rare de rencontrer des spécimens de 12 tonnes et de 5 à 6 mètres; dans les profondeurs de leur territoire, on trouve même des colosses de 80 tonnes mesurant 10 à 12 mètres (Wasling 1971).

Jadis, les humanoïdes de Leng menèrent de féroces batailles contre les Araignées de Leng. Ces affrontements semblent avoir tourné à l'avantage des "presqu'humains", puisque la zone occupée par les Araignées est aujourd'hui assez réduite (Meeb 1971).

Type d'Habitat : Cette créature niche dans des ravins, des grottes, et autres lieux abrités. Elle se nourrit de yacks, de vautours, de shantaks et de divers autres gros animaux qui se prennent dans sa toile. Jeune, elle se déplace beaucoup, recherchant un lieu propice pour y installer son repaire; adulte, elle devient sédentaire et s'éloigne rarement de plus de quelques centaines de mètres de sa toile.

Répartition Géographique : Extrême Sud des terre de Leng; rarement ailleurs.

Us et Coutumes : Exclusivement carnivore. L'Araignée de Leng étant une créature intelligente, l'agencement de sa toile n'est pas dicté par l'instinct mais établi en fonction du milieu et de ses proies potentielles. Elle ne forme donc pas les classiques galeries ou polygones des toiles d'araignées ordinaires et peut considérablement varier d'un individu à l'autre. Les fils qui la constituent sont bien plus solides et plus souples que des câbles d'acier trempé.

L'Araignée de Leng tisse sa toile de manière subtile, bloquant toute issue de secours, se ménageant des sortes de tobogans, et tendant des pièges complexes. Son antre, toujours conçue avec ingéniosité, peut comporter des passages camouflés, des trappes mortelles et des nœuds coulants (Wasling, ibid). Procédez donc avec une extrême prudence.

Traits Distinctifs :

- Atlach-Nacha est couverte de taches rouges très voyantes et possède un visage humanoïde.
- Les Serviteurs de Karakal sont plus petits et constitués d'éclairs et de nuages d'énergie.
- Les Wamps sont également plus petits, couverts de marques rouges et blanches, et leur apparence générale rappelle celle d'un mammifère.

Piège tendu par une Araignée de Leng

(A) Un téméraire voyageur s'empare d'une grosse pierre précieuse étincelante reliée à la toile; (B) celle-ci libère la trappe; (C) qui cède sous le poids de l'aventurier et du rocher qui fait contre-poids; (D) la cheville fichée dans le plancher de la trappe se libère; (E) le rocher tombe; (F) il vient bloquer la cavité, neutralisant l'intrus inconscient sans le blesser - les Araignées préfèrent capturer leurs proies vivantes - et le monstre est alerté par le bruit.

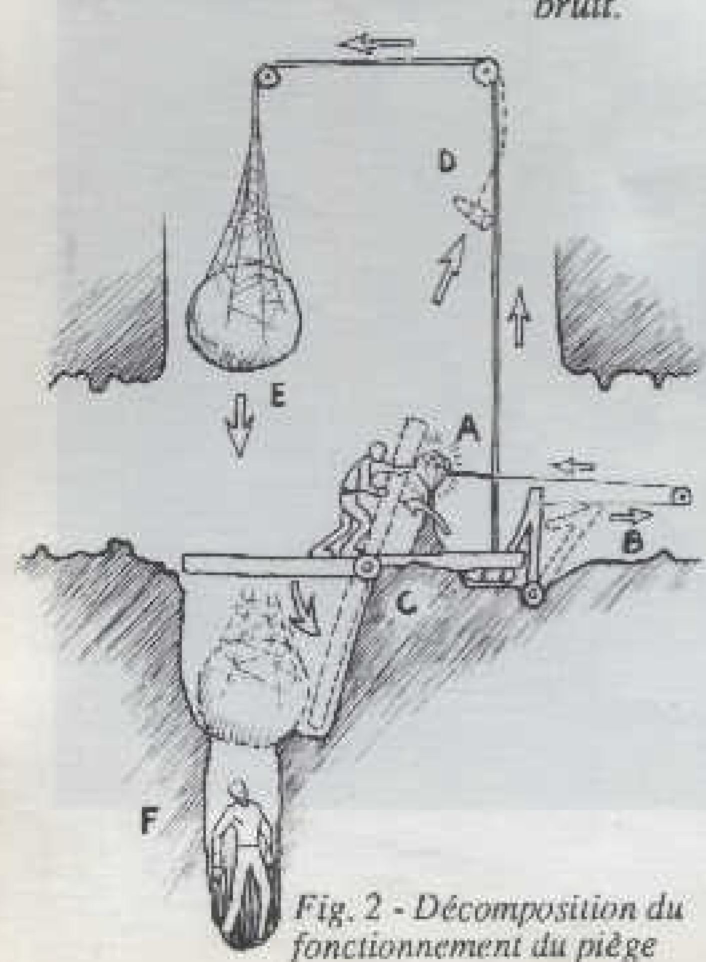
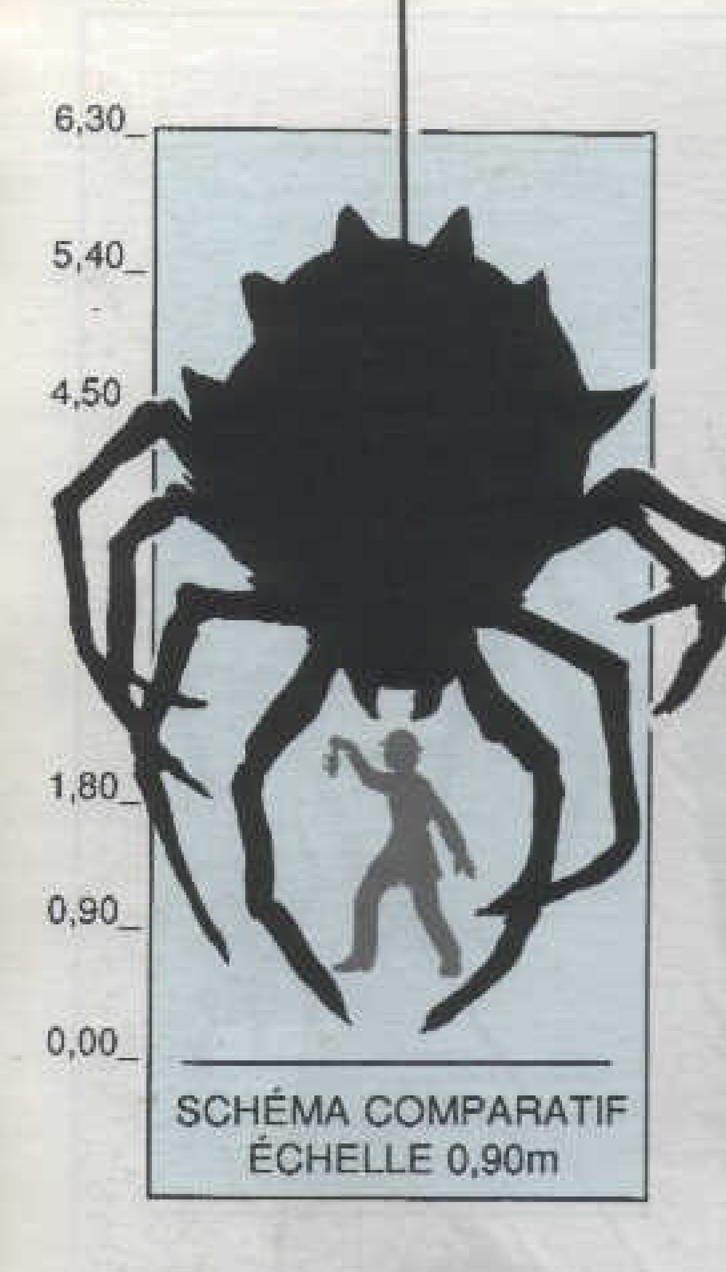


Fig. 2 - Décomposition du fonctionnement du piège


M FERRARI



"... De la putréfaction naissent d'horribles formes de vie, et les blêmes nécrophages terrestres redoublent d'ingéniosité pour les harceler et grossissent monstrueusement pour mieux les torturer. Des gouffres se creusent secrètement où les pores de la terre suffiraient, et des créatures ont appris à marcher qui devraient à peine ramper."

- H.P. Lovecraft.

Atlach-Nacha

Atlach-Nacha ressemble à une énorme et grotesque araignée au faciès étrange, à demi-humain. Elle vit sous terre, tissant constamment sa fabuleuse toile, jetant sans cesse (et sans raisons connues) des ponts au dessus d'un gouffre insondé. Des textes anciens laissent entendre que l'achèvement de ce pont de fils annoncerait la fin du monde (Smith, 1934).

Sans doute par association d'idées, certaines superstitions prétendent que cette créature arachnoïde gouverne toutes les araignées. En tous cas, aucun culte organisé ne lui est voué chez les humains. En utilisant la géométrie hyperdimensionnelle, il est possible de détourner Atlach-Nacha de sa tâche; mais cela peut s'avérer dangereux car la déesse-araignée a horreur d'abandonner son sempiternel ouvrage.

L'origine d'Atlach-Nacha est mystérieuse. Son faciès anthropomorphique semble indiquer un lien avec les Grands Maîtres, eux aussi humanoïdes; la déesse-araignée pourrait également être un puissant magicien humain ou pré-humain ayant subi une métamorphose destinée à servir son rôle légendaire.

Type d'Habitat : Souterrain. On pense que cette créature pourrait vivre dans d'autres milieux mais qu'elle a choisi d'y renoncer afin de tisser sa toile.

Répartition Géographique : Gouffre sans fond des Grands Abysses, jusqu'ici inexploré malgré de diligentes recherches. L'expédition Barton-Doherty, qui cherchait à l'atteindre par une voie matérielle située dans les Andes Péruviennes, a disparu sans laisser de traces (Dannsey, 1986a).

Us et Coutumes : Atlach-Nacha travaille sans trêve à sa toile. On dit que d'autres créatures ayant besoin de traverser le gouffre empruntent souvent (à leur risques et périls) le pont que forme cette toile.

Bien que carnivore comme toutes les autres araignées, Atlach-Nacha rechigne à délaisser son ouvrage, même pour se nourrir; elle a déjà renoncé à des proies dont la dégustation lui auraient demandé trop de temps. Les membres de l'expédition Barton-Doherty s'étaient revêtus de plaques en fibres de verre maintenues par des laçages, dans l'espoir que l'effort d'extirper leurs corps de ces indigeste armures viendrait à bout de la patience de la déesse-araignée et qu'il auraient ainsi l'occasion de s'entretenir avec le monstre.

La morsure d'Atlach-Nacha injecte une substance paralysante qui neutralise totalement et instantanément le plupart des muscles moteurs de sa victime. Même soignée par des professionnels, il faudra à celle-ci au moins six mois pour se remettre complétement (Smith, 1931a). L'Institut de Métaphysique Médiévale de la Miskatonic University offre une forte récompense à qui lui procurera un échantillon de venin.

Traits distinctifs :

- Les Araignées de Leng sont violettes, on les rencontre souvent à l'extérieur, et elles ne présentent pas ce faciès humanoïde.

Un pont Jeté au-dessus du Gouffre

D'après des reconstitutions tirées de divers récits, la toile d'Atlach-Nacha enjambe le gouffre sans fond. Le "pont" représenté ici mesure environ cinq cents mètres de long. Le petit point noir, légèrement à gauche, presqu'à l'intersection de la "main courante" et du premier support aérien, correspond à la déesse-araignée elle-même. Si l'on en croit cette reconstitution, le pont est loin d'être terminé.

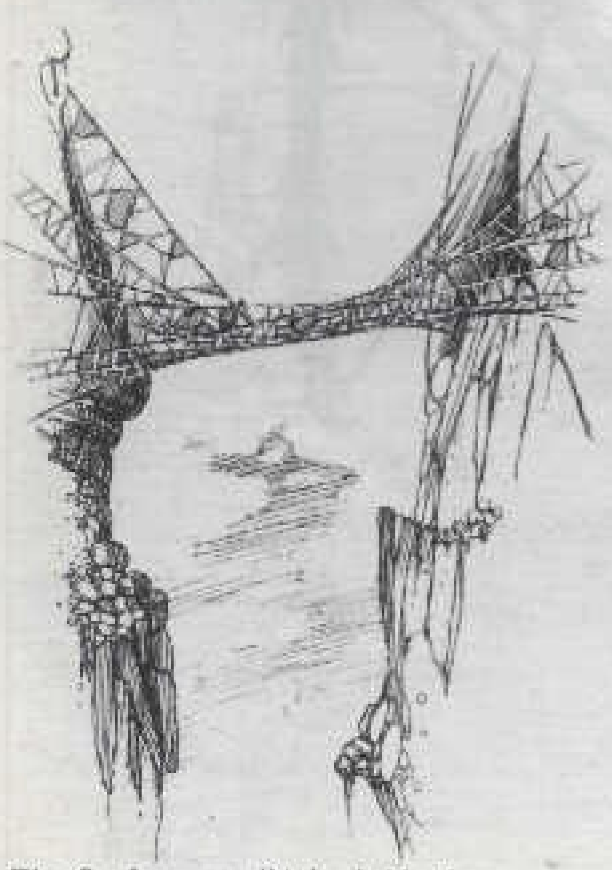
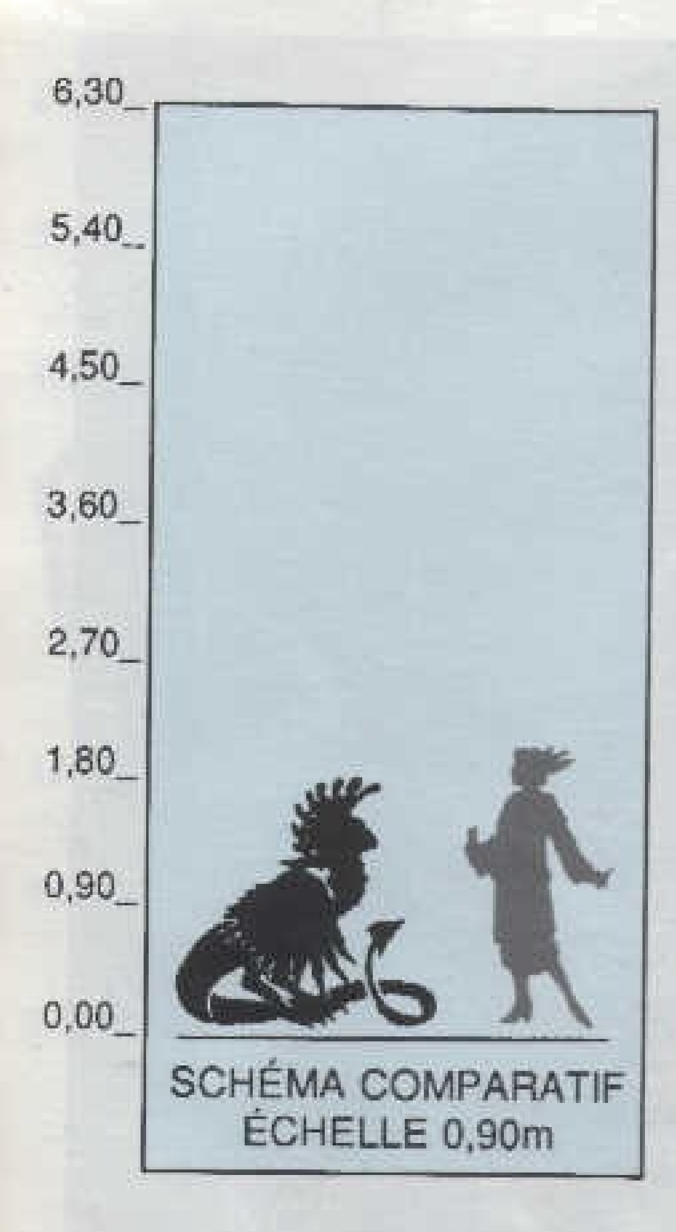


Fig. 3 - Le pont d'Atlach-Nacha : une reconstitution hypothétique


FERRARI



"J'ai de tous temps hanté les tombeaux,
Les ailes de la peur m'ont porté
Jusqu'à l'Erebus en furie, éructant sa fumée,
Jusqu'aux terrifiants monstres de glace qui déchirent la brume,
Et dans des royaumes où le soleil du désert consume
Ce que jamais il ne parvient à dévorer."

- H.P. Lovecraft.

Basilic

Roi légendaire du monde des reptiles, cette créature rappelant le serpent possède une crête ornée, un corps cannelé couvert d'écailles et une gueule diabolique aux crocs acérés.

C'est la matérialisation même du venin. Le ruisseau où elle étanche sa soif est empoisonné sur des kilomètres en aval. Les vapeurs qui s'échappent de sa tanière sont fatales aux oiseaux qui la survolent. Mordu par un Basilic, un humain meurt presqu'instantanément, le visage noirci et convulsé. On ne connait aucun antidote à ce venin.

Le téméraire qui toucherait le cadavre d'un animal mordu par un Basilic, ou même la piste fraîche du monstre, risquerait une contagion fatale. Ratsegg (1969) rapporte le cas d'un homme à cheval qui avait atteint un Basilic de sa lance; le venin parcourut celle-ci à la vitesse d'un éclair, noircissant et fendant la hampe de bois sur son passage. Quant au cavalier, empoisonné, il mourut en quelques secondes, après quoi le venin diffusa dans la selle et tua son cheval.

Les vapeurs qui s'échappent de la gueule du monstre sont également mortelles et peuvent être fatales à qui l'approche trop. Le Basilic peut même tuer d'un simple regard : en fixant sa victime pendant plus d'une seconde et demie, il projette dans l'organisme de celle-ci un enzyme hautement toxique. Procédant à l'étude comparée de 287 cas de décès dus au regard du Basilic, Meeb (1986) découvrit que 202 des victimes étaient mortes en moins de deux secondes.

Il est souhaitable que seuls des chercheurs expérimentés approchent cette créatures.

Type d'Habitat : Étendues sauvages et désolées. Même des zones de végétation luxuriante restent nues et calcinées après le passage d'un Basilic.

Répartition Géographique : Peut se rencontrer partout.

Us et Coutumes : Se nourrit de charognes et de toutes sortes de substances toxiques. Raffole des graines de Nux Vomica (d'où l'on extrait la Strychnine) et apprécie le dard des scorpions, la tête des vipères et la peau des crapauds.

Nous ignorons tout de la reproduction du Basilic. Il est possible que ce monstre solitaire ne soit pas à proprement parler un animal mais plutôt une créature surnaturelle. Ainsi, le Cockatrice, cousin du Basilic par bien des aspects, est dépourvu de sexe et doit être créé par quelqu'autre entité.

Traits Distinctifs :

- Les Dragons-Papillons ressemblent plus à des insectes et sont dépourvus de plumes.
- Les membres du Peuple Serpent n'ont pas d'ailes.

Un Poison Extrêmement Puissant

Bien que le territoire du Basilic soit relativement restreint (dans ce cas, entre le ruisseau et les premières collines protectrices), cette créature est à l'origine d'une contamination inexorable de la nappe phréatique et, plus grave, de la rivière voisine sur des kilomètres en aval.

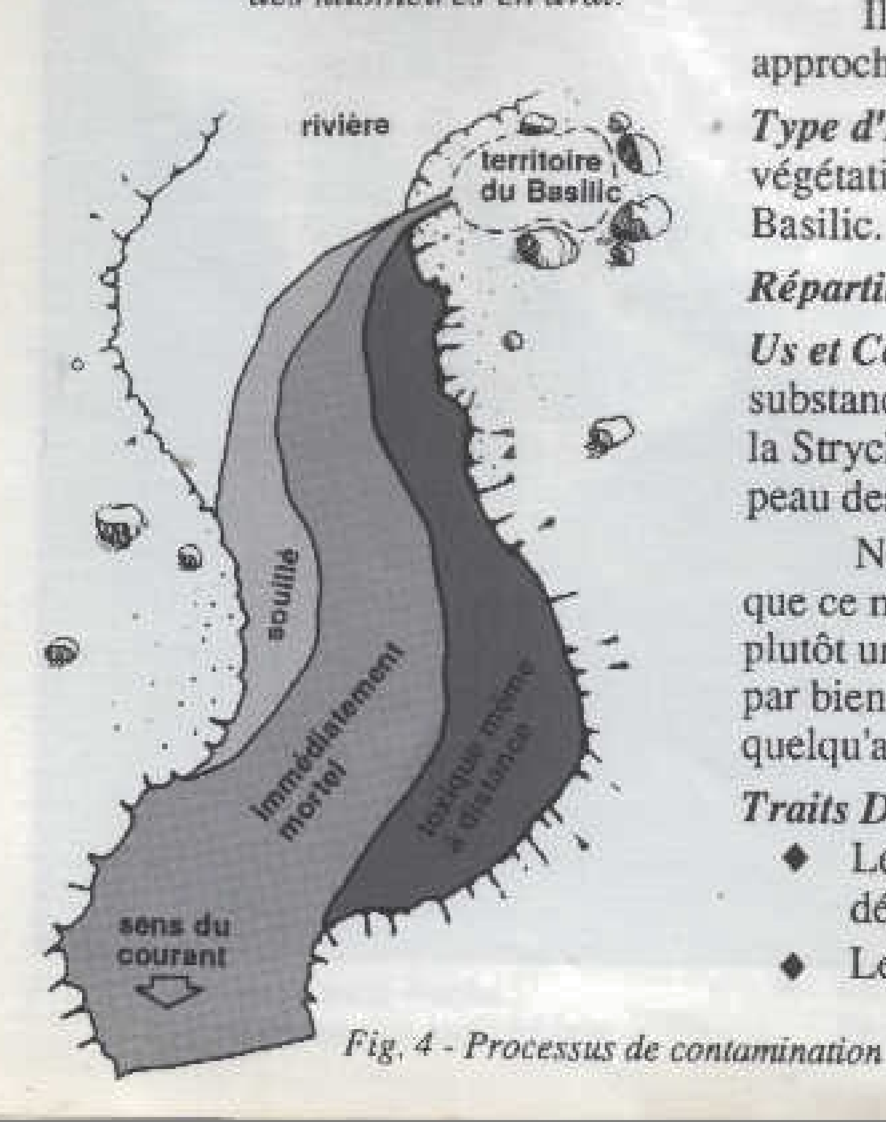
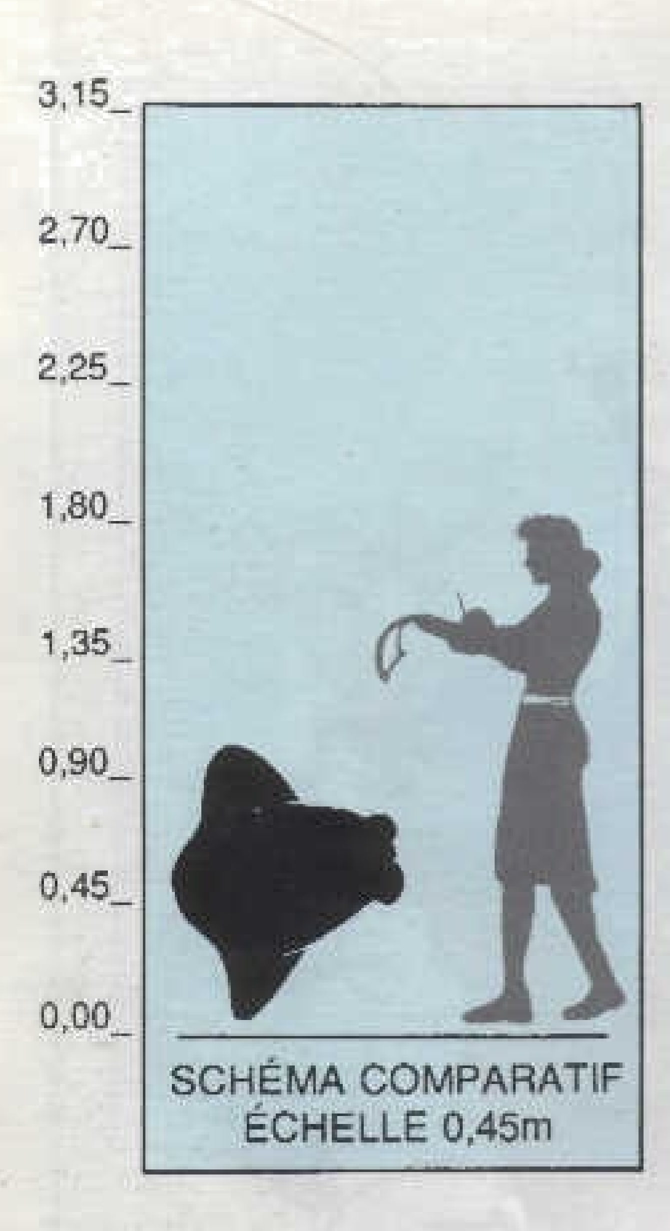


Fig. 4 - Processus de contamination


M FERRARI
©1988



"... De véritables univers de matière, d'énergie, et de vie... se déploient sous nos yeux, que nous ne pourront pourtant jamais détecter avec les sens que nous possédons... De tels univers, étranges, inaccessibles, existent à portée de notre mains."

- H.P. Lovecraft.

Blupe

C'est une petite créature translucide, de forme éllipsoïdale, qui flotte dans l'atmosphère. Elle dégage une odeur nette et propre, semblable à celle de l'air après une violente tempête. On peut apercevoir ses organes internes, également translucides, à travers sa peau. Elle luit dans l'obscurité, avec un chatoiement cristallin.

Type d'Habitat : En règle générale, le Blupe ne se rencontre que dans la Dimension Opaque, plan existentiel opalin où l'obscurité irradie autant que la lumière et où les ombres possèdent des longueurs d'ondes propres. En utilisant des obsessions maîtrisées, on parvient maintenant à l'attirer sur Terre, comme c'était depuis longtemps possible dans les Contrées du Rêve.

Le Blupe préfère les milieux humides. Si on l'attire sur Terre ou dans les Contrées du Rêve, il s'y déshydrate lentement et survit rarement plus de dix à quinze jours. Son espérance de vie peut être notablement prolongée par une soigneuse régulation de la température et de l'humidité ambiantes, ou une totale immersion dans de l'eau (Dannsey, 1988). Jusqu'ici, on n'a pu obtenir aucune naissance de Blupe hors de la Dimension Opaque.

Répartition Géographique : On rencontre cet animal dans la région Circ Enicar de la Dimension Opaque (coordonnées Webber W. 2880, X. 84604, Y.375, Z. 9678) et dans les zones humides qui l'entourent. L'atmosphère y étant presqu'exclusivement composée de vapeur d'eau, les explorateurs doivent emporter des réserves d'oxygène.

Us et Coutumes : Bien qu'ils se montrent amicaux envers nous, on connait mal les Blupes, qui ne se nourrissent ni ne se reproduisent dans notre plan existentiel. Ces animaux constituent pourtant une protection efficace contre toutes les créatures au métabolisme basé sur la chaleur ou l'électricité : leur contact est fatal à des entités comme les Serviteurs de Karakal ou les Vampires de Feu, et il peuvent même blesser sérieusement des Fthagguans ou des Vers de Feu.

Sa nature amicale, la facilité avec laquelle on peut l'attirer, et ses pouvoirs de garde du corps, font du Blupe la mascotte des métaphysiciens humains de haut vol. Notre ignorance actuelle de sa physiologie et de son comportement est absurde, car on le rencontre partout.
Nous recommandons chaudement l'étude de cette créature peu spectaculaire mais irremplaçable aux jeunes chercheurs désireux d'asseoir leur carrière.

Traits Distinctifs :

- les Chimères de Nuages sont bien plus grandes et de forme indéfinie; de plus elles ne brillent pas dans l'obscurité et ne sont pas translucides.
- Les Larves de Dieux Extérieurs sont également plus grandes, elles n'ont pas de formes déterminées et habitent les confins de l'espace.
- Les Efts-Lampes ont des yeux phosphorescents et des membres distincts.

Le Drame du Blupe

Fig. 5a- le feu attire inexorablement le Blupe

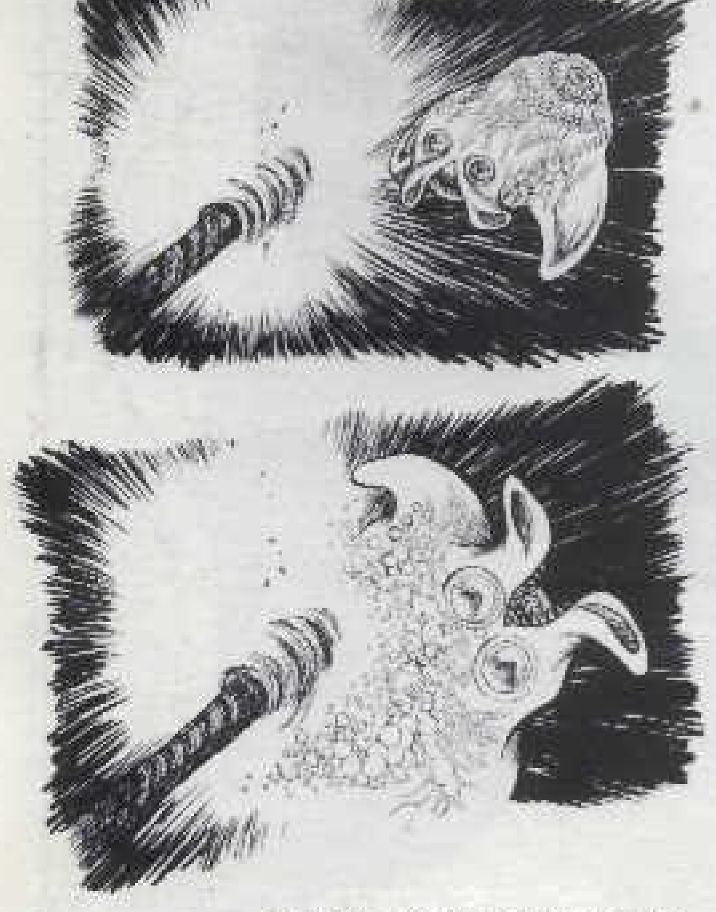
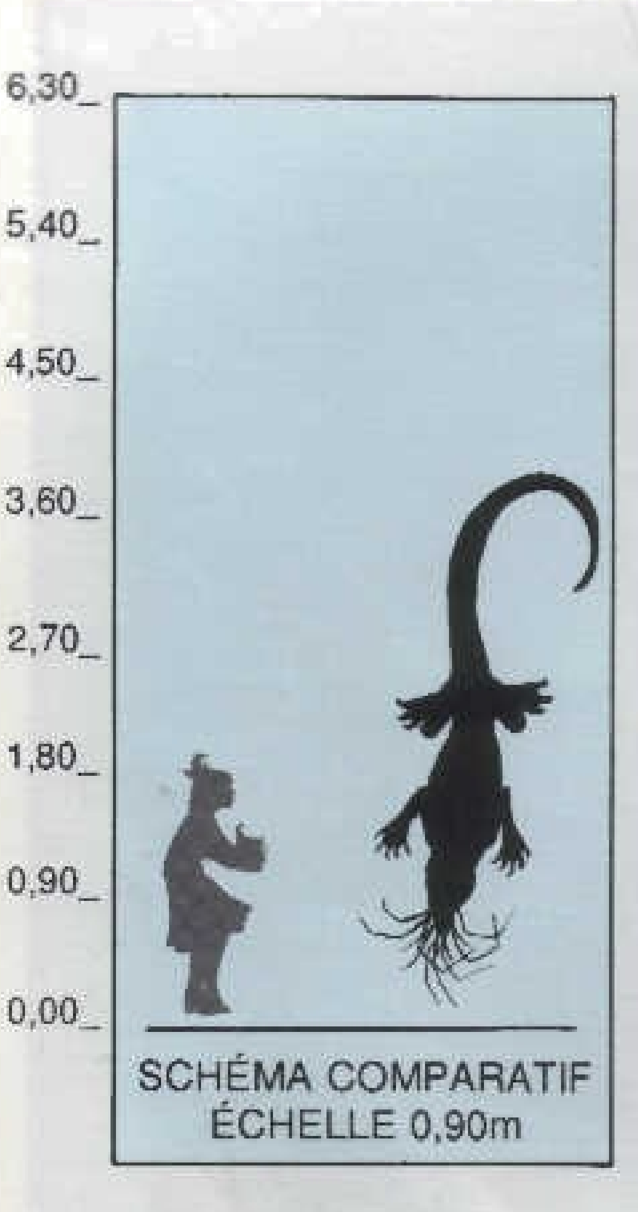


Fig. 5b - le Blupe s'anéantit au contact de la torche


M FERRARI



"... Là où avaient vécu cinquante millions d'hommes, ne rampait plus à présent que le répugnant iguane. Même des mines de métal précieux, il ne restait rien, car le DESTIN avait frappé aux portes de Sarnath. Cependant, à demi enterrée dans les joncs se dressait une curieuse idole de pierre verte; une idole incroyablement vieille, couverte d'algues et ciselée à l'image de Bokrug, le grand iguane. Cette idole, enchassée dans le haut temple d'Ilarnek, fut ensuite adorée sur toutes les terres de Mnar au troisième quartier de lune."

- H.P. Lovecraft.

Bokrug

Bokrug est une grande créature bleu-vert rappelant un lézard. Ses écailles ont la texture du métal et ses yeux un vif éclat couleur chartreuse. Des antennes plus que des fanons prennent naissance sous sa mâchoire inférieure, et son aileron dorsale porte des épines effilées comme des aiguilles. Ses pattes sont palmées et sa queue aplatie pour la nage. Bokrug est l'un des Grands Anciens, ces êtres surnaturels aux pouvoirs souverains; mais contrairement à la plupart de ces entités nomades, Bokrug focalise presque toute son attention sur le continuum des Contrées du Rêve.

Il semble être arrivé dans cette région en même temps que les Etres d'Ib. Les Ibites l'ont d'ailleurs sans doute vénéré dès le départ, ils étaient à l'époque les seuls. Aujourd'hui, Bokrug est l'objet d'un culte propitiatoire chez les habitants d'Ilarnek, qui le tiennent, à juste titre, pour responsable de la destruction de l'antique Sarnath. Il semblerait que ce culte ait apaisé Bokrug car aucun acte de destruction d'origine surnaturelle ne lui a depuis été attribué.

Type d'Habitat : Bokrug est aussi appelé Grand Iguane ou Lézard d'Eau. Ses terres de prédilection se situent toujours à proximité de lacs, de marécages, ou en bordure de mer.
Jadis, ses temples étaient invariablement associés à des cours d'eau.

Répartition Géographique : mal connue, mais visiblement limitée aux Contrées du Rêve. Bokrug ne se manifeste que rarement de manière physique.

Us et Coutumes : Pour un Grand Ancien, Bokrug est relativement bénin; il n'agit jamais qu'en représailles contre ceux qui tentent de s'attaquer à lui ou aux multitudes qui le vénèrent, et, même dans ce cas, sa réaction est lente. En raison de sa nature reptilienne, sa colère met parfois des siècles à se manifester, s'abattant alors sur les infortunés descendants d'offenseurs depuis longtemps morts et enterrés. Bien que lente à se manifester et dirigée très arbitrairement, la colère de Bokrug est toujours cataclysmique. La cité de Sarnath était jadis le centre de la plus puissante civilisation des Contrées du Rêve. Elle fut détruite en une nuit et de manière si radicale qu'il n'en reste pas même des ruines.

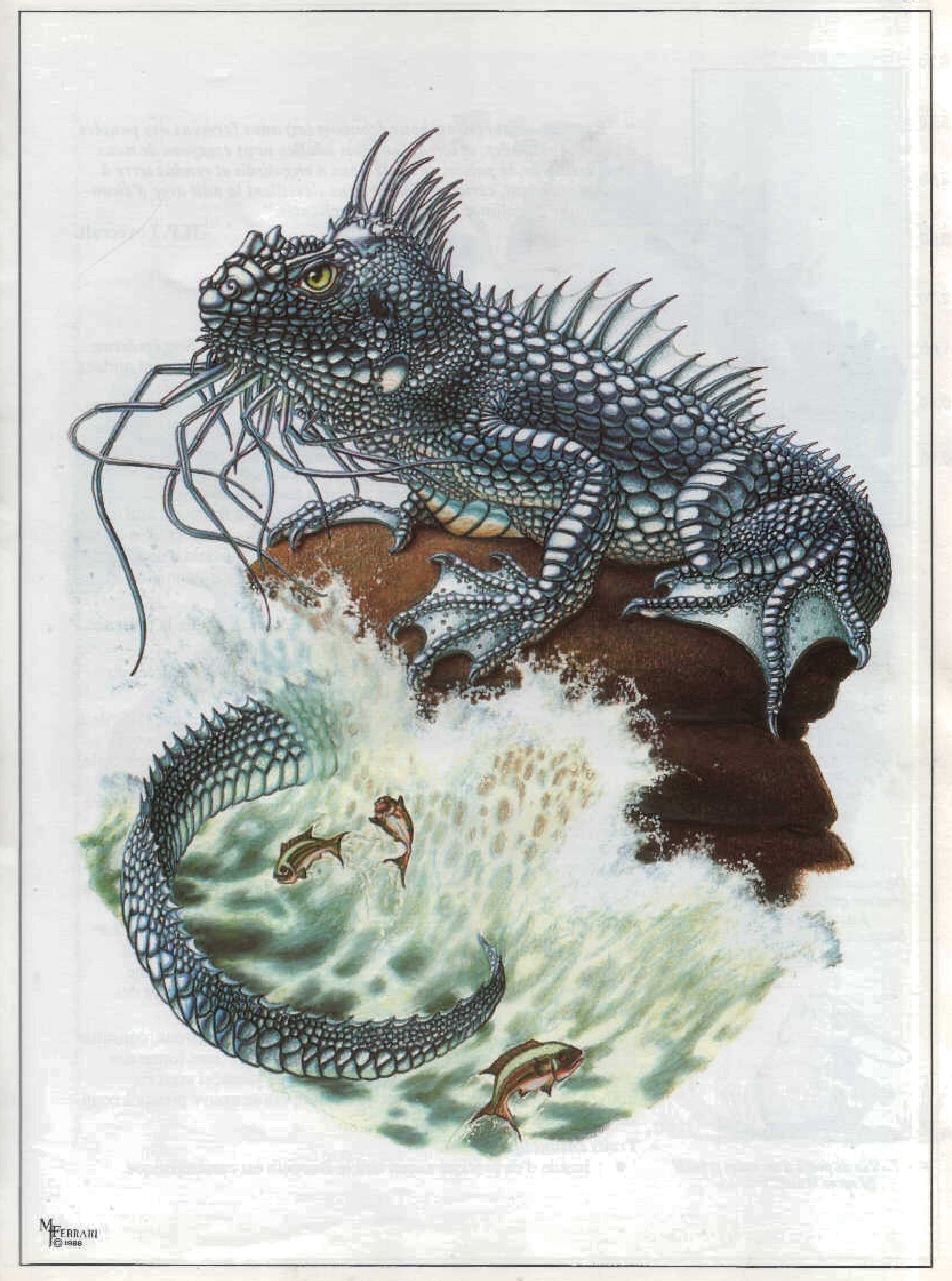
Traits Distinctifs :
- Les Dragons-Papillons ont des ailes.
- Les membres du Peuple Serpent se tiennent dressés sur leur queue et sont plus petits.
- Les Hémophores sont plus répandus et bien plus petits.

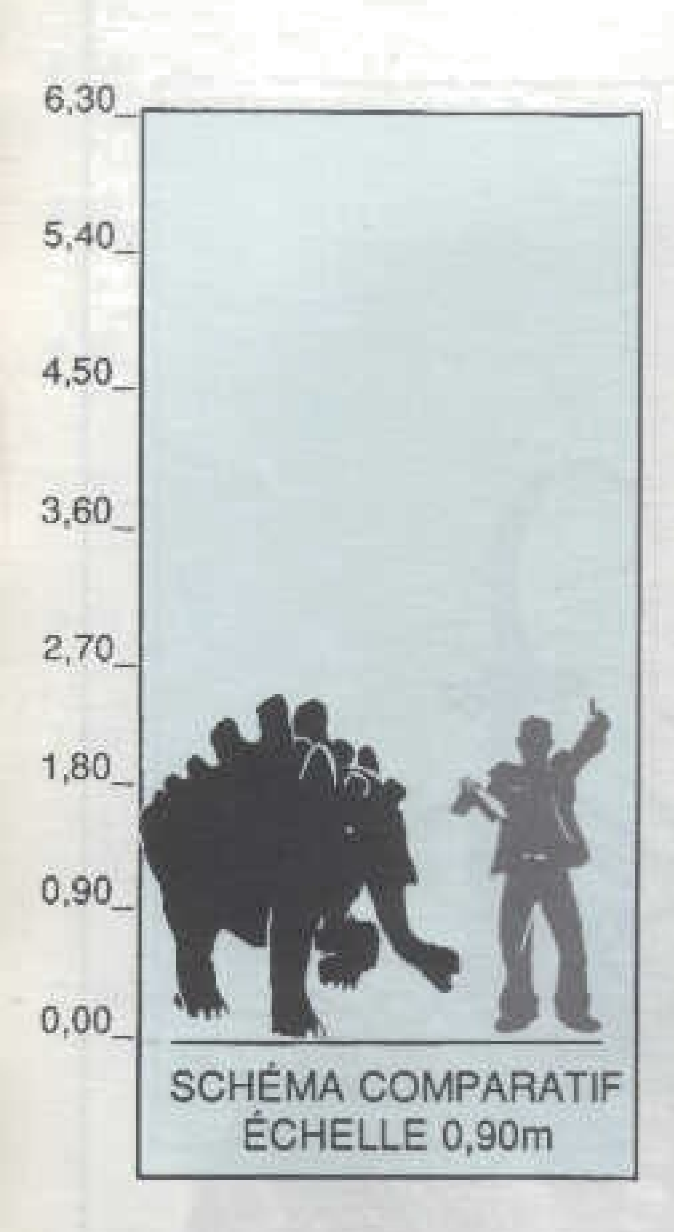
L'Enigme des Monolithes

Des rochers ornés de bas-reliefs semblables à ceux de cette colonne se dressent dans la ville d'Ib et alentours. Bien qu'on ne soit pas parvenu à en traduire les inscription, des légendes indiquent clairement que ces monuments sont dédiés à Bokrug et que certaines pratiques magiques permettent de manipuler ou de déplacer mystérieusement la pierre dont ils sont faits.



Fig. 6 - Monolithe de granit près d'Akurion.


M. FERRARI
© 1986



"... Enfants, nous rêvons, nous écoutons (et) nous formons des pensées à peines ébauchées, et lorsqu'une fois adultes nous essayons de nous les remémorer, le poison de la vie nous a engourdis et rendus terre à terre. Cependant, certains d'entre nous s'éveillent la nuit avec d'étranges visions de collines et de jardins enchantés."

- H.P. Lovecraft.

Buopoth

Ce gros mammifère herbivore rappelle les proboscidiens. Son épiderme aux couleurs délicates semble fait de feutre. Ses oreilles finement ourlées sont curieusement humanoïdes. Son dos s'orne de deux rangées de protubérances calleuses apparement défensives. Ses grands yeux brillent d'une intelligence déconcertante et son cri rappelle une douce trompette.

Il possède une trompe tout à fait caractéristique qu'on ne retrouve chez aucun autre mammifère vivant. La musculature et le réseau nerveux de cet organe unique en son genre viennent tout juste d'être étudiés et décrits (Mustoll, 1988). Il est maintenant clair que le Buopoth, loin d'être apparenté aux éléphants et aux siréniens, est beaucoup plus proche de la famille des rhinocéros. Il semblerait qu'il soit le descendant d'un animal surnommé "mulot primitif", minuscule mammifère qui ressemblait à une musaraigne (Stumpke, 1964).

Type d'Habitat : Chaudes forêts tropicales. Cet animal évite la présence de l'homme et ses lieux de résidence.

Répartition Géographique : Toute la région centrale des Contrées du Rêve.

Us et Coutumes : Le timide et solitaire Buopoth est d'ordinaire difficile à observer, mais la vitalité musicale de ses rites amoureux est souvent imitée dans les chants et danses des Contrées du Rêve. En règle générale, cet animal ne donne naissance qu'à un seul petit; mais il arrive qu'il ait des jumeaux, voire des triplés. Les petits doivent attendre trois ou quatre ans pour être à leur tour en mesure de se reproduire.

Lorsqu'il se sent piégé, il arrive que le Buopoth charge (une seule fois) pour renverser ce qui le menace et prendre la fuite. (Comme les adultes pèsent une tonne ou plus, et peuvent atteindre une vitesse de 30 à 35 km/h, nous vous recommandons la plus grande prudence).
Le Buopoth effarouché peut ensuite se cacher pendant des heures dans les profondeurs de la jungle. Lorsqu'il en a la possibilité, cet animal préfère cependant se protéger en s'immergeant totalement dans une rivière ou un lac, respirant par sa trompe et broutant placidement des plantes aquatiques en attendant que le danger s'éloigne.

Le tofflebol, racine sucrée et croquante d'un blanc cireux, constitue la friandise préférée du Buopoth. Cette plante arborescente forme des gerbes de longues feuilles tachetées de vert et de jaune; si vous en trouvez un buisson déraciné, c'est qu'un Buopoth se trouve presqu'à coup sûr dans le secteur (Marik, 1987).

Traits Distinctifs :

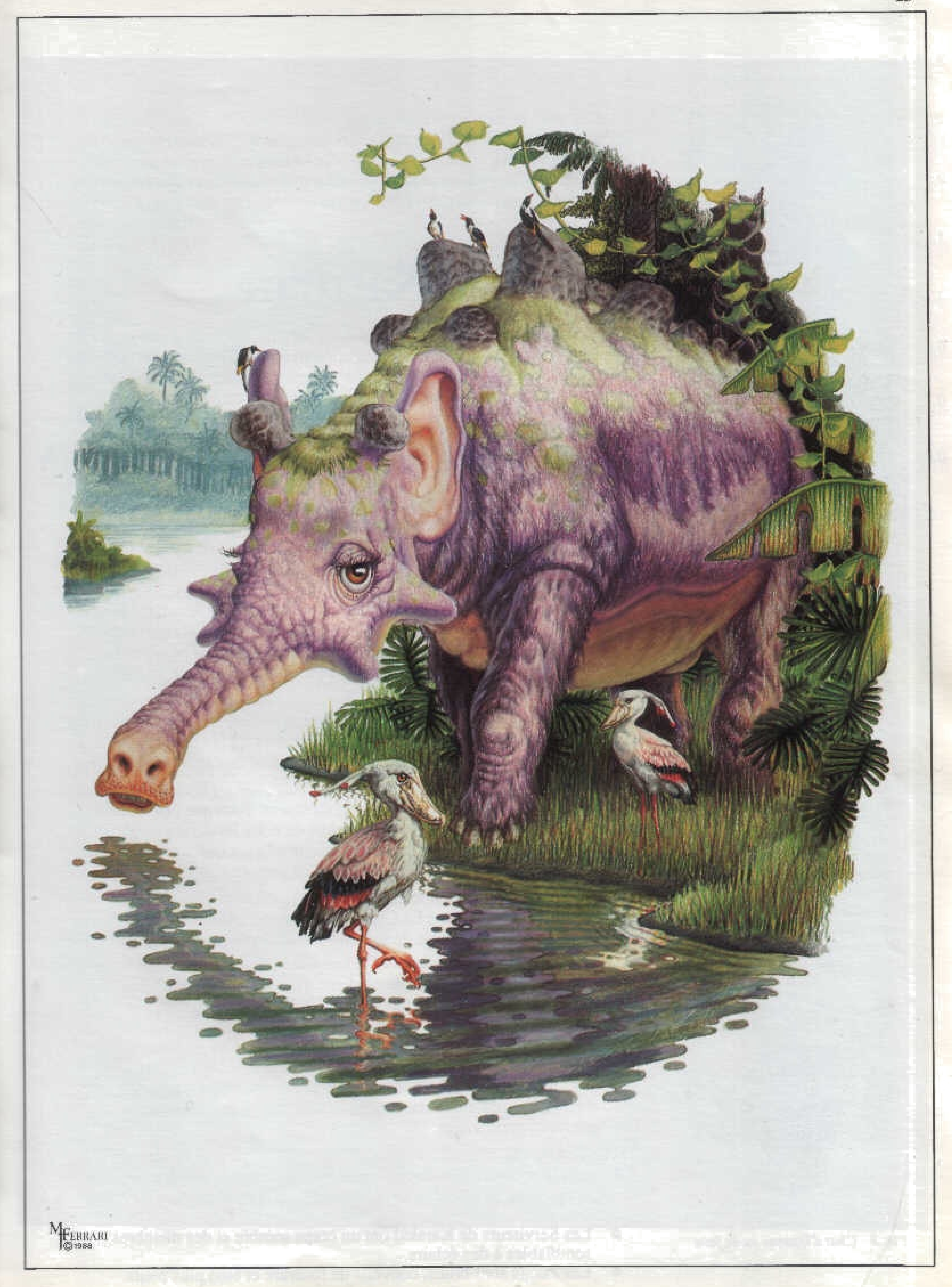
- Inutile d'en préciser aucun tant le Buopoth est caractéristique.

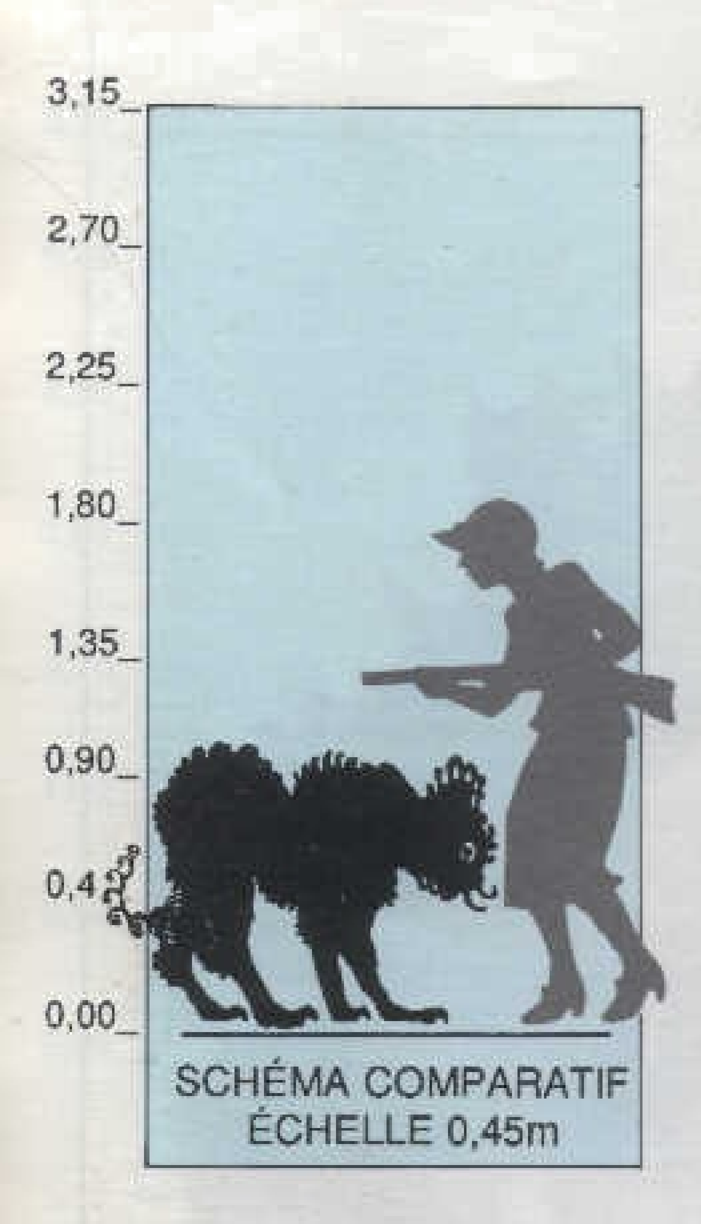
Le Mulot Primitif

De nouveaux indices tendent à prouver que des colonies de ce fossile vivant, ancêtre du Buopoth subsistent en bordure de la route de Mhor.



Fig. 7 - Vue de profil d'un mulot primitif (d'après Mustoll).


M FERRARI
©1988



"... Les pires ennemis qu'aient à redouter les chats terrestres sont les énormes et singuliers Chats de Saturne qui, pour quelqu'obscure raison, n'ont jamais oublié le charme de la face cachée de notre lune. Ils ont conclu une alliance avec les démoniaques êtres-crapauds et sont notoirement hostiles à nos chats terrestres!"

- H.P. Lovecraft.

Chat de Saturne

Cette créature ne rappelle que vaguement un chat. Son corps aux couleurs vives est couvert de fluides arabesques abstraites et de motifs en filigrane; l'une de ses extrémités porte une chose baroque que seuls de gros yeux ronds permettent d'identifier comme étant une tête. Lorsqu'un Chat de Saturne se déplace, des pattes se déploient de son corps, et selon les moments, un, deux, trois ou quatre membres peuvent ainsi naître et se mettre en mouvement. Le corps de l'animal se termine par une queue rétractable, appendice dont le rôle reste mystérieux.

Le Chat de Saturne est assez grand pour tuer ou blesser sérieusement un homme adulte, et sa nature belliqueuse rend de telles attaques plausibles. Il passe souvent plusieurs heures, voire plusieurs jours, à étudier sa victime et semble tirer plaisir de cette observation et de la perspective de tuer.

Les brumes, la pression, les vapeurs maléfiques et les cristaux de glace en suspension dans l'atmosphère Saturnienne gênent l'étude de cette créature. Les rares informations dont nous disposons proviennent d'études menées sur la Lune au mépris de dangers considérables (Larkhan, 1982).

Type d'Habitat : Les caractéristiques des régions Saturniennes demeurent mystérieuses. Inutile de dire qu'une créature capable de franchir de manière autonome les espace interplanétaire présente d'énormes capacités d'adaptation.

Répartition Géographique : Saturne uniquement. Bien que ces monstres se rendent régulièrement sur la face cachée de notre lune, rien ne permet d'affirmer qu'ils élisent durablement domicile ailleurs que sur Saturne, et peut-être ses anneaux et ses satellites les plus importants.

Us et Coutumes : L'épiderme de cette créature présente des nodosités semblables à des pierreries. Le Chat de Saturne est un prédateur au caractère diabolique, capable de franchir les espace interplanétaires.

Bien qu'ils soient étrangers à notre planète, Les Chats de Saturne présentent des signes de parentés évidents avec les chats que nous connaissons. La récente découverte de créatures félines sur Mars et Uranus semble confirmer et élargir cette parenté. Peut-être la félinité n'est-elle pas un accident de l'évolution terrestre mais un principe constant de notre système solaire. Il n'existe aucune preuve de l'existence de chats ou animaux similaires dans d'autres systèmes solaires, mais les spécialistes du surnaturel s'attendent à ce que joue le principe de l'uniformité cosmologique.

Traits Distinctifs :

- Les Dragons-Papillons ressemblent à des reptiles, ont des pattes et des ailes insectoïdes, et ne présentent pas de rayonnement Intérieur.
- Les Serviteurs de Karakal ont un corps sombre et des membres semblables à des éclairs.
- Les Zoogs sont bruns, couverts de fourrure et bien plus petits.

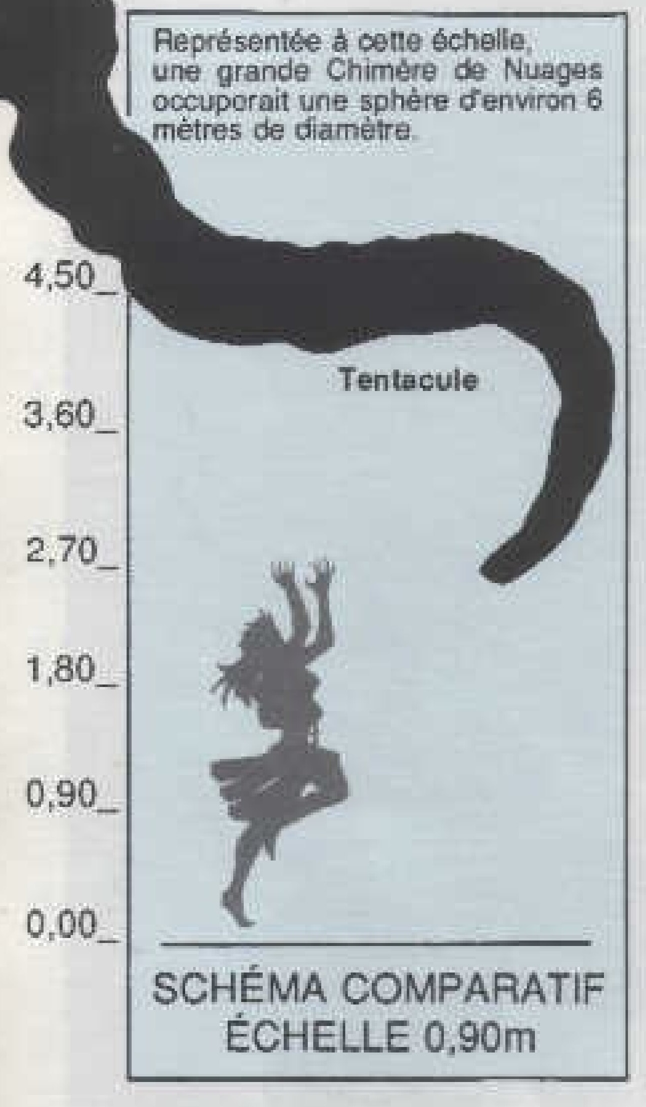
Le Chat d'Uranus

Aisément différenciable du Chat de Saturne par son mode de chasse, le Chat d'Uranus déploie à partir de sortes de cornes qui entourent sa tête six grands organes sensitifs formant une sorte de filet. Dans les plaines désolées d'Umbriel, cette "antenne parabolique" peut détecter des sources d'énergie distantes de plus de 40 kilomètres.



Fig. 8 - Chat d'Uranus vu de face


M FERRARI



"D'après mon expérience, je ne puis douter que l'homme, lorsqu'il s'égare hors de la conscience ordinaire, séjourne en fait dans une vie autre, désincarnée, d'une nature tout à fait différente de la vie que nous connaissons; et dont au réveil ne s'attardent que les souvenirs les plus ténus et les plus indistincts. De ces souvenirs émoussés et fragmentaires, nous pouvons tirer beaucoup de conclusions mais peu de preuves."

- H.P. Lovecraft.

Chimère de Nuages

Cette créature ressemble à un nuage vivant. A partir de sa masse corporelle, elle peut à volonté générer de gros yeux globuleux, des bouches tourmentées, de longs membres filiformes et autres excroissances curieuses, qui peuvent de même se résorber dans la masse mère. Le processus est toujours parfaitement silencieux. On a jusqu'ici décrit neuf types d'appendices différents - branchies, organes cténiques, yeux, pseudopodes, tentacules, stomates, réseaux vacuolaires, voiles complexes, excroissances griffues - (Marsh, 1976).

Cette créature carnivore, bien que stupide, est persévérante et bien adaptée à la chasse; il lui est presqu'aussi facile de s'emparer d'un navire chargé d'hommes que d'un banc de thons.

Type d'Habitat : Vit au grand air, généralement à proximité ou au-dessus d'un océan, en particulier sur le tracé des ouragans tropicaux ou des tempêtes des zones tempérées.

Répartition Géographique : Bien que rare, cette créature a été observée dans la Mer du Sud et les région avoisinantes. Marsh *(ibid.)* affirme qu'elle n'est pas originaire des Contrées du Rêve Terrestres mais d'un autre univers onirique, théorie que semble confirmer l'anatomie et le métabolisme du monstre.

Us et Coutumes : La Chimère de Nuages survole librement terres et océans à la recherche de nourriture. Lorsqu'elle repère un repas potentiel, elle se laisse lentement descendre vers sa proie, qui sera elle-même transformée en brume et incorporée à la masse vaporeuse du monstre. Nous n'avons que peu d'indices sur ce processus digestif.

Lorsqu'une Chimère de Nuages atteint une taille suffisante (70 à 100 mètres de diamètre), elle prend de l'altitude, s'élevant parfois à plus de cinq kilomètres du sol, et éclate pour donner naissance à plusieurs Chimères plus petites. Les créatures issues de cette spectaculaire mitose mesurent en moyenne 8 à 10 mètres de diamètre.

Une Chimère peut se développer et se contracter plusieurs fois au cours de sa vie, qui dure en général de 20 à 30 ans. Le volume du monstre tend à diminuer en période de stress et à augmenter lorsque la nourriture est abondante. Les Chimères sont remarquablement résistantes aux blessures; leurs plaies se referment spontanément.

Traits Distinctifs :

- Les Blupes sont translucides, bien plus petits, et ne génèrent pas de tentacules à partir de leur masse propre.
- Les Efts-Lampes ont une forme définie, une taille bien inférieure, et des yeux luisants.

Exemples d'Appendices Provisoires

La stupéfiante faculté qu'a la Chimère de Nuages de générer des excroissances solides à partir de vapeur est encore plus impressionnante observée de près. En voici deux exemples : à gauche, un pseudopode destiné à agripper et à maintenir la victime du monstre; à droite, un appendice capable de saisir des proies de la taille d'un homme ou d'un zèbre. Leur puissance ne doit rien à la licence poétique : de tels membres pourraient aisément soulever des objets pesant plusieurs tonnes.

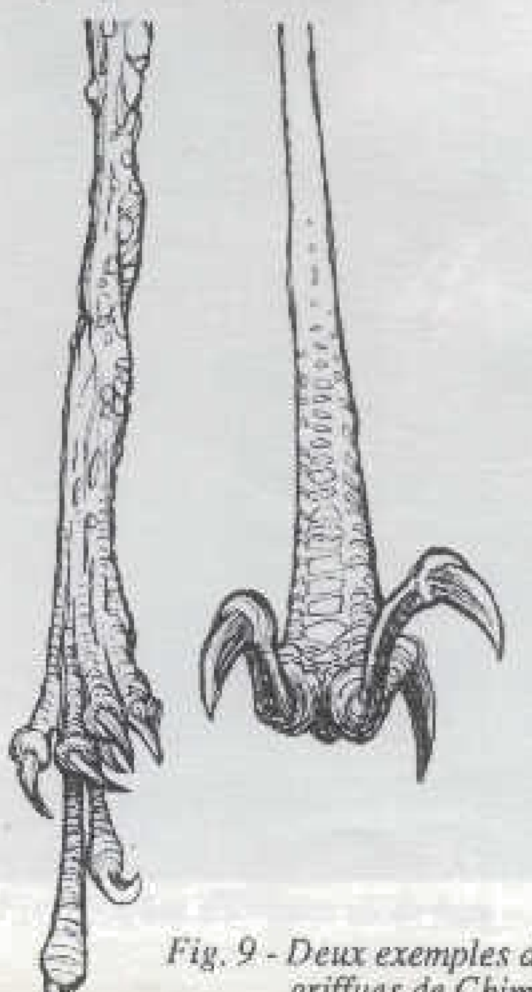
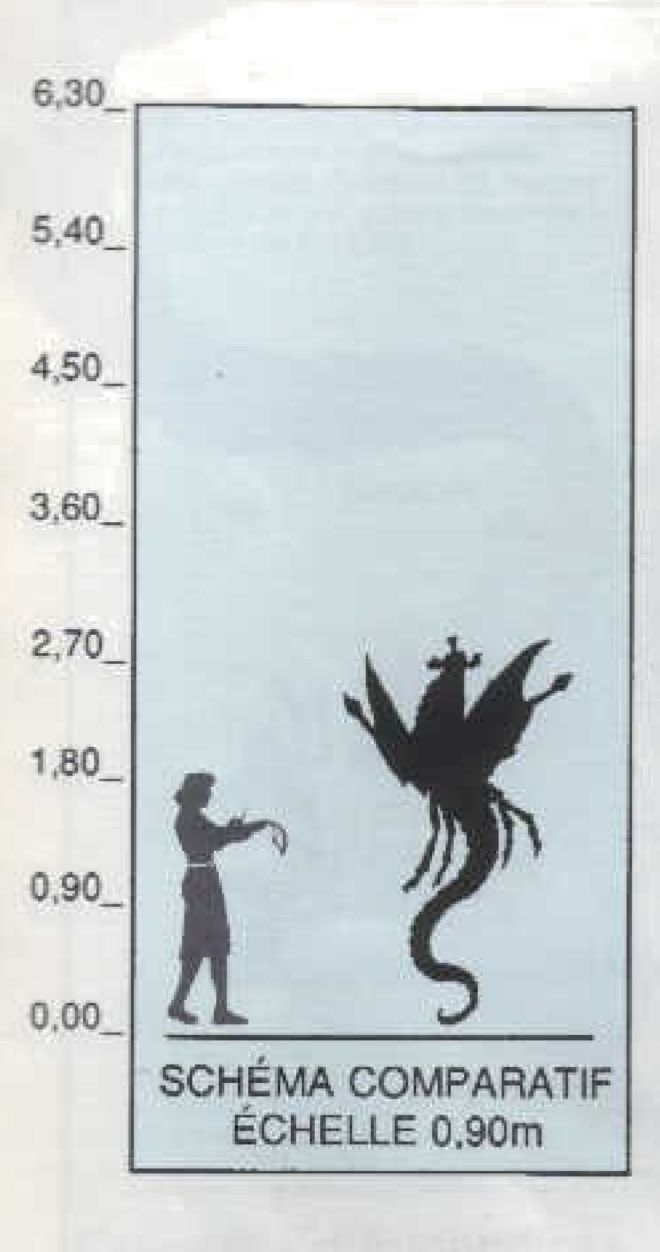


Fig. 9 - Deux exemples d'excroissances griffues de Chimère de Nuages


M FERRARI
©1988



Le Met Favori du Dragon-Papillon

Le Dragon-Papillon apprécie tout particulièrement le nectar du chèvrefeuille à trois fleurs. Le liquide que cette plante sécrète en abondance tombe goutte à goutte sur les promeneurs et attire souvent des nuages d'insectes, ce qui constitue un excellent mode de reproduction pour la plante.

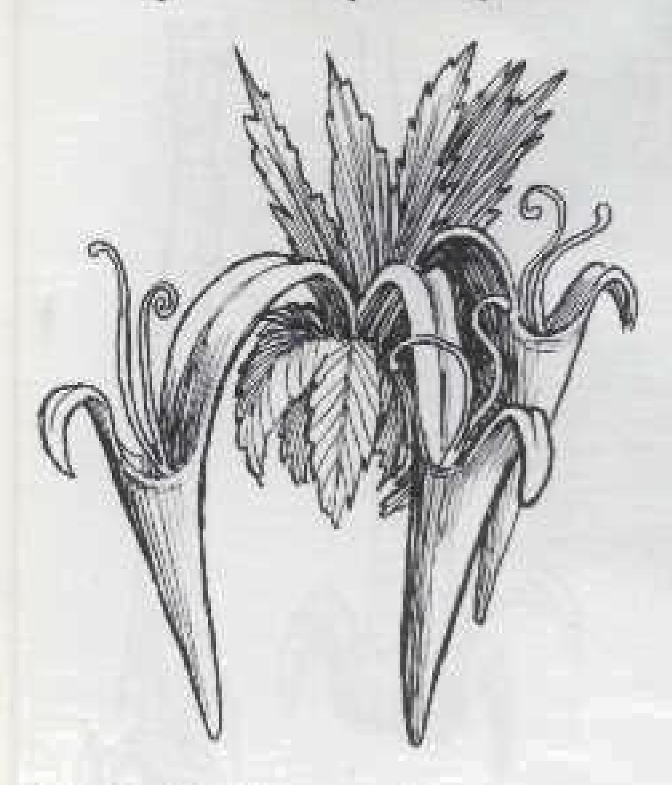


Fig. 10 - Feuillage et inflorescence du chèvrefeuille à trois feuilles.

"Je me suis souvent demandé si la majorité des humains prenait jamais le temps de réfléchir à la signification parfois incroyablement profonde des rêves et à l'univers obscur dont ils participent. Si bon nombre de nos visions nocturnes ne sont sans doute que le simple reflet estompé et fantasque de nos expériences conscientes... il en est malgré tout certaines dont le caractère extraordinaire et éthéré ne se prête à aucune interprétation classique, et dont l'influence troublante et vaguement excitante suggère la possibilité de fugaces incursions dans une sphère d'existance psychique non moins importante que la vie physique, et cependant séparée de cette vie par une barrière rien moins qu'infranchissable."

- H.P. Lovecraft.

Dragon-Papillon

Le Dragon-Papillon est une créature insectoïde possédant des ailes aux motifs extraordinaires, des pattes articulées, ainsi qu'un cou et un appendice caudal longs et recourbés.

Lorsqu'il se sent menacé, cet animal dégage un nuage de brume rose au moyen d'orifices disposés tout le long de son enveloppe rigide. Quelques secondes au contact de ce nuage, et le rêveur pris pour cible est atteint d'une surdité qui le poursuivra peut-être jusqu'après son réveil. Comment le Dragon-Papillon obtient-il cet effet et pourquoi la perte de l'ouïe semble-t-elle constituer une bonne attaque à ses yeux... voilà qui reste mystérieux. Une psychothérapie permet d'atténuer la surdité si celle-ci persiste, ce qui suggèrerait un trouble d'origine psychologique et expliquerait pourquoi diverses anomalies au niveau de la perception se manifestent chroniquement quelques jours par an longtemps après le contact avec la brume rose (Choirs, 1972).

Type d'Habitat : Jardins, prairies, où tout autre cadre enchanteur.

Répartition Géographique : Essentiellement à Sona-Nyl, le Pays des Songes, mais des spécimens sauvages errent parfois dans d'autres régions des Contrées du Rêve. Le Dragon-Papillon se laisse apprivoiser et il n'est pas rare que des familles fortunées en possèdent un ou deux en guise d'animaux familiers ou pour égayer leur jardin. Si cette créature ne se reproduit pas en captivité, elle peut vivre heureuse pendant des siècles en compagnie d'humains. Certaines légendes font état de duos ou de trios de Dragons-Papillons donnant par leurs chants naissance à des bébés-Dragons, mais ce phénomène n'a jamais été observé de manière fiable.

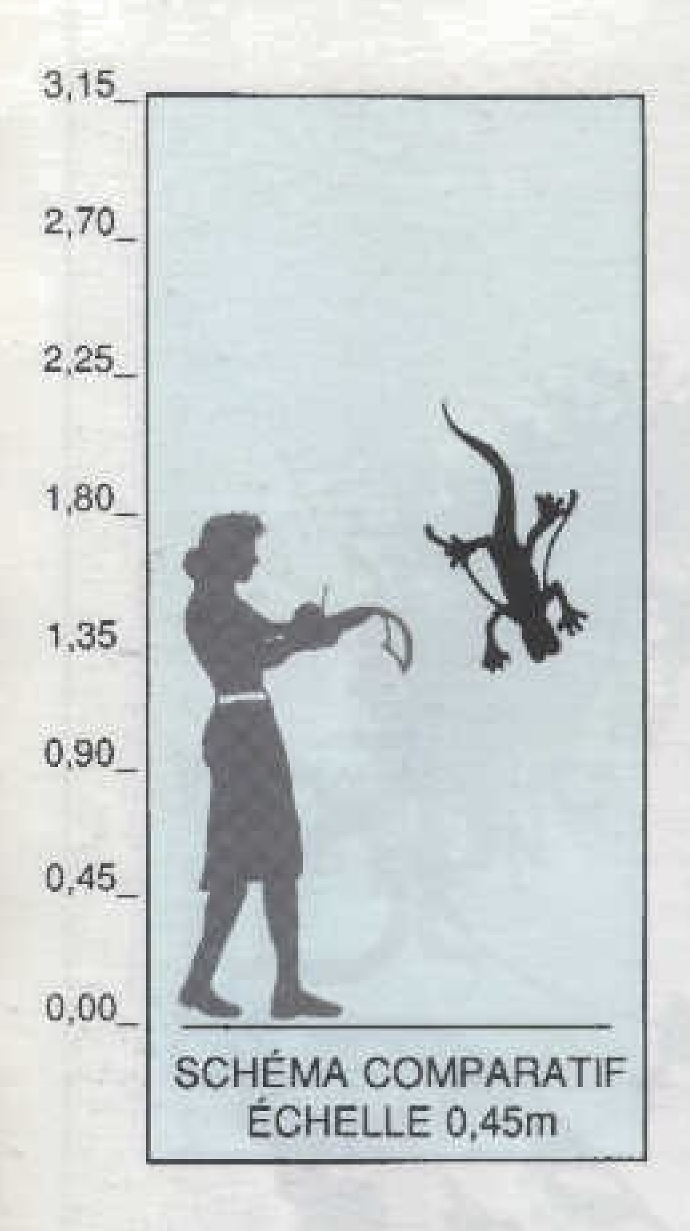
Us et Coutumes : Le Dragon-Papillon se nourrit exclusivement de nectars, de parfums et de silence. Il produit généralement une sorte de bourdonnement apaisant et mélodieux, et "fredonne" avec une grande facilité les airs qu'il a entendus. Il danse aussi de manière très caractéristique, s'élançant, tournoyant et décrivant de magnifiques figures apparement sans signification. L'analyse de ces danses révèle cependant toujours une chorégraphie très élaborée.

On ignore comment le Dragon-Papillon peut voler malgré la disproportion qui existe entre sa masse considérable et la surface réduite de ses ailes.

Traits Distinctifs :

- Les Basilics vivent dans des contrées désolées, ne volent que maladroitement, et ont des plumes.
- Les Efts-Lampes sont phosphorescents, et n'ont ni ailes ni bouche.
- Les Oiseaux de Magah sont bien plus petits et couverts de plumes.


M FERRARI
©1988



"Dans cette pièce entrèrent des flots de nuits violettes scintillants de poussière d'or; des tourbillons de poussière et de feu échappés des confins de l'espace et lourds de parfums venus d'au delà des mondes connus. Là s'étendaient des océans hyptoniques, brûlés par des soleils que l'œil ne pourrait jamais embrasser, avec dans leurs remous d'étranges dauphins et des néréides nées d'abysses immémoriaux."

- H.P. Lovecraft.

Eft-Lampe

L'Eft-Lampe est une créature phosphorescente, rappelant la salamandre, et longue d'environ un mètre. Elle possède deux gros yeux globuleux mais pas de bouche. Elle se maintient d'ordinaire en suspens dans l'air grâce à ses pattes palmées et sa queue plate. Une sorte de *hune* lui permet de se déplacer en ondoyant dans l'atmosphère, mais ne suffit peut-être pas aux vols interstellaires ni même interplanétaires (Hike, 1981; Webber, 1973).

Type d'Habitat : Cette créature vit normalement dans la stratosphère et la mésosphère des Contrées du Rêve, ne descendant au sol que la nuit.

Répartition Géographique : Toujours en altitude. Si l'on considère la faculté qu'a l'Eft-Lampe de se jouer de la gravité, son indifférence au vide, et ses aspects utilitaires (Webber, *ibid*), cette espèce pourrait peupler les couches atmosphériques supérieures d'autres planètes cousines de la Terre, ainsi que certaines strates de l'atmosphère Jovienne.

Us et Coutumes : L'Eft-Lampe se nourrit de l'énergie ambiante (parfois appelée à tort *life-force*) que dégagent quotidiennement tous les organismes vivants. Il lui suffit de peu pour survivre, et sa "victime" n'a généralement pas de mal à régénérer son potentiel normal. Il faut cependant noter que cette déperdition d'énergie la prédispose aux maladies et aux obsessions pathologiques. Si un Eft-Lampe venait à absorber totalement l'énergie ambiante d'un petit animal, celui-ci pourrait perdre conscience pendant une journée entière. En dépit des rumeurs (Marik, 1989), aucune preuve ne permet d'affirmer que les Efts-Lampes s'associent pour choisir les organismes qu'ils prennent pour cible et les vider de leur énergie.

Dans les Contrées du Rêve, il n'est pas rare que des cirques ou des petit spectacles ambulants présentent des numéros d'Efts-Lampes dressés à exécuter des figures à ras du sol, franchir des cerceaux, etc... Lorsqu'ils ne font pas de numéros, ils aident à éclairer les funambules pendant les représentations nocturnes.

Les Efts-Lampes s'apprivoisent aisément et font de bons compagnons malgré leur curiosité tantôt amusante, tantôt agaçante. Les spécialistes du surnaturel et les métaphysiciens professionnels en possèdent souvent plusieurs, qu'ils utilisent comme gardes du corps contre des entités extraterrestres sensibles à la lumière telles que les Ombres ou les Horreurs Chasseresses.

Traits Distinctifs :

- Les Basilics ne sont pas phosphorescents, et possèdent des ailes et deux pattes.
- Les Dragons-Papillons ont aussi des ailes et ne brillent pas dans l'obsurité.
- Les Chats de Saturne ne projettent pas de rayons lumineux, leur épiderme est granuleux et phosphorescent.
- Les Serviteurs de Karakal ont des membres semblables à des éclairs et dégagent une odeur d'ozone.

Un Véritable Projecteur Vivant

L'Eft-Lampe peut à volonté projeter de puissants rayons lumineux à l'aide de chacun de ses émetteurs optiques.

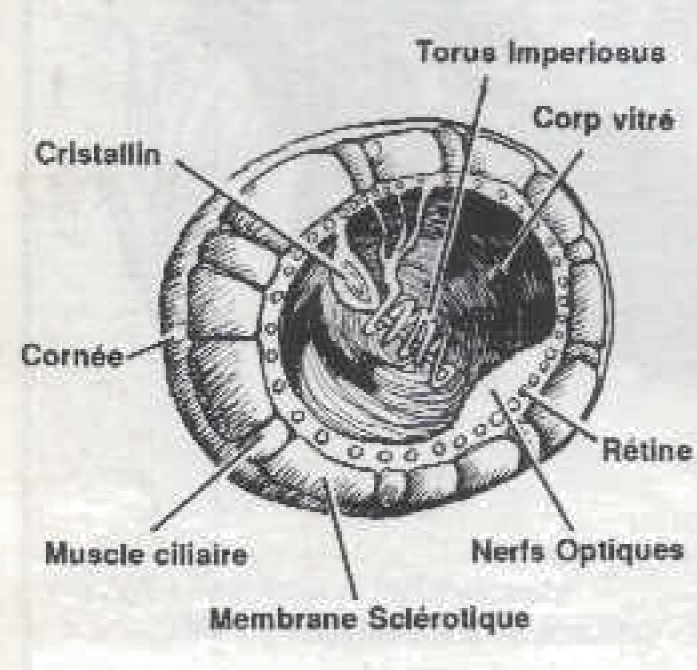
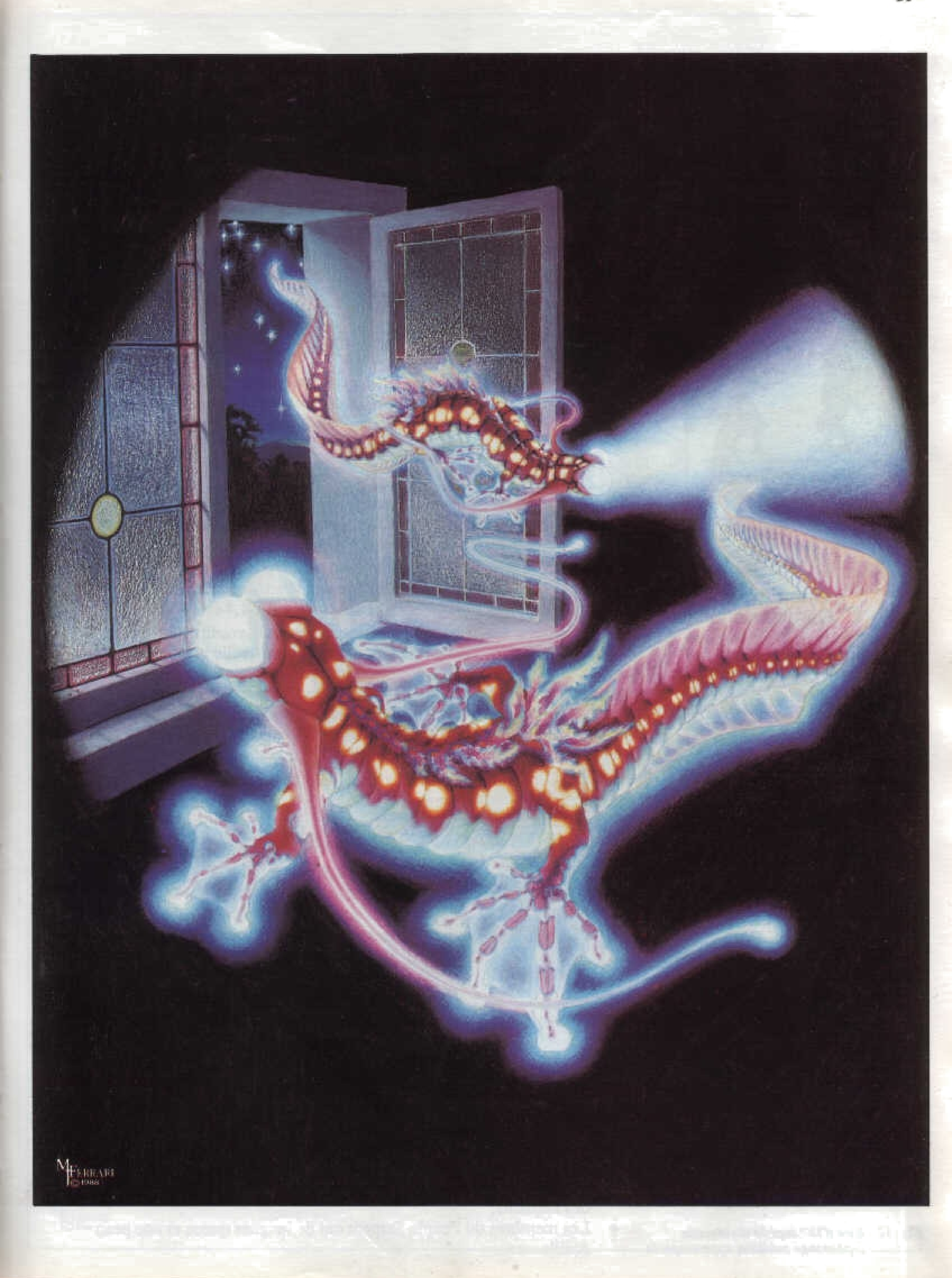
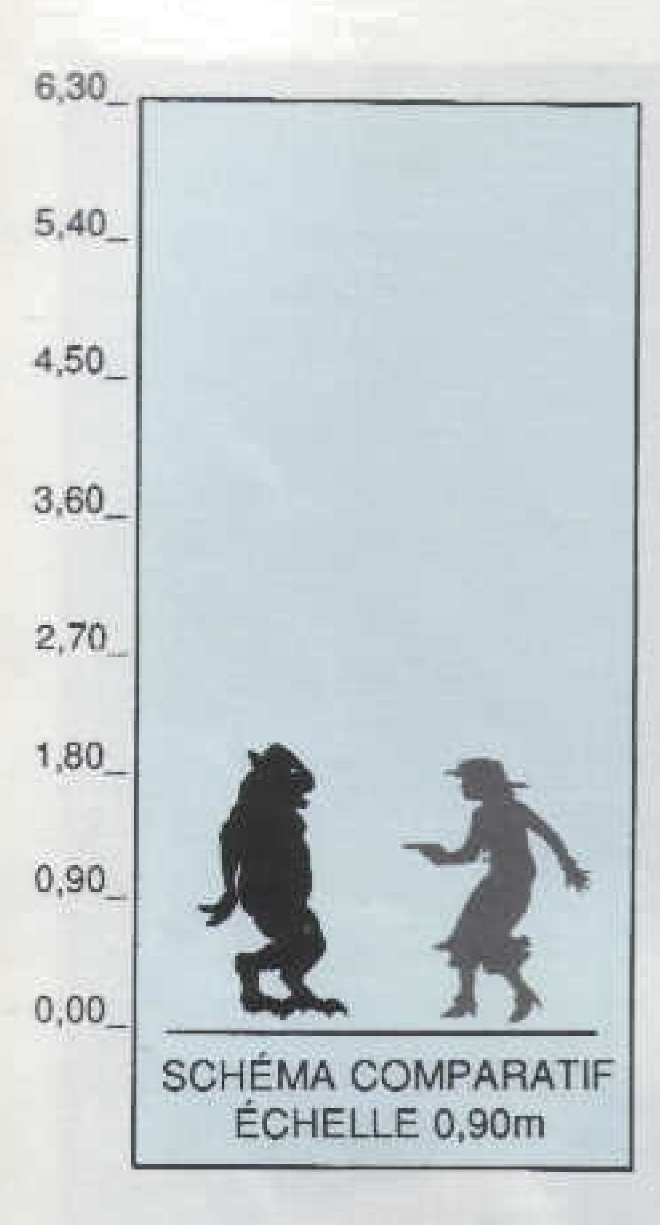


Fig. 11 - Vue en coupe d'un émetteur-récepteur optique d'Eft-Lampe


M FERRARI
©1988



"Ces êtres étaient vraiment étranges et laids, comme le sont d'ailleurs la plupart de ceux qui peuplent les mondes encore embryonnaires et grossièrement ébauchés. Il est écrit sur les tours de briques de Kadatheron que les Etres d'Ib avaient la couleur verte du lac et des brumes qui s'élèvent au-dessus; qu'ils avaient des yeux saillants, une bouche boudeuse aux lèvres flasques et de curieuse oreilles, et qu'ils étaient muets."

- H.P. Lovecraft.

Etre d'Ib

Les Etres d'Ib descendirent du ciel au cours des temps préhistoriques, ainsi qu'une cité de pierre grise (Ib) et un vaste lac. Les hommes de Sarnath, qui pensaient qu'ils venaient de la Lune, les exterminèrent il y a de cela plusieurs millénaires, mais le gros du peuple Ibite vit sans doute encore sur la Lune ou ailleurs. Des fantômes d'Ibites, apparement bien réels, hantent encore les ruines d'Ib et le site de Sarnath.
Isinwyll (1989) a peut-être rencontré des représentants de cette race dans la partie Ouest des Contrées du Rêve, près du Désert de Bnazie.

Ces créatures sont humanoïdes, mais leur taille varie bien plus que celle des humains. En moyenne, un Ibite adulte pèse environ 90 kilogs et mesure près de deux mètres. Mais il n'est pas rare de rencontrer des spécimens pesant de 40 à 180 kg et mesurant entre 1,4 et 2,4 mètres.

Les Ibites sont muets et dépourvus d'organes vocaux. On ignore encore s'ils communiquent entre eux et, si oui, de quelle manière. Gillman (1982) a écrit que tous les Etres d'Ib semblaient avoir la même structure cellulaire au niveau de leur cerveau, et que cette similitude remarquable permettait à chaque individu de savoir ce que faisaient ou pensaient les autres. Il a aussi émis l'hypothèse que ces créatures n'avaient pas besoin d'échanger des données complexes.

Type d'Habitat : Marécages et bordures de lacs. On n'a jamais signalé la présence d'Ibites ou de fantômes d'Ibites à proximité de plans d'eau saumâtres, ce qui laisse supposer un mode de reproduction strictement ovipare.

Répartition Géographique : Cette espèce a probablement disparu des Contrées du Rêve, ou elle n'y occupe plus qu'une zone très restreinte et très localisée.

Us et Coutumes : Les Ibites ne connaissaient pas le feu avant d'arriver dans les Contrées du Rêve - peut-être en raison d'un manque d'oxygène dans leurs précédents habitats. Ceux qui vivaient près de Sarnath se nourrissaient apparement de poissons et autres animaux pêchés dans leur lac, lequel grouillait de vie. Ils rendaient un culte fervent à Bokrug, le Grand Iguane, et avaient coutume de danser devant l'effigie de cette déité pendant le troisième quartier de la Lune.

Traits Distinctifs :

- Les Gnorri n'ont pas de pattes postérieures et arborent une barbe hirsute.
- Les Gugs sont nettement plus petits et couverts de poils.
- Les Hommes de Leng ont des cheveux et des cornes, et nombre d'entre eux, une fois correctement habillés, pourraient passer pour des humains.
- Les membres du Peuple Serpent ont de longues queue et une peau écailleuses.

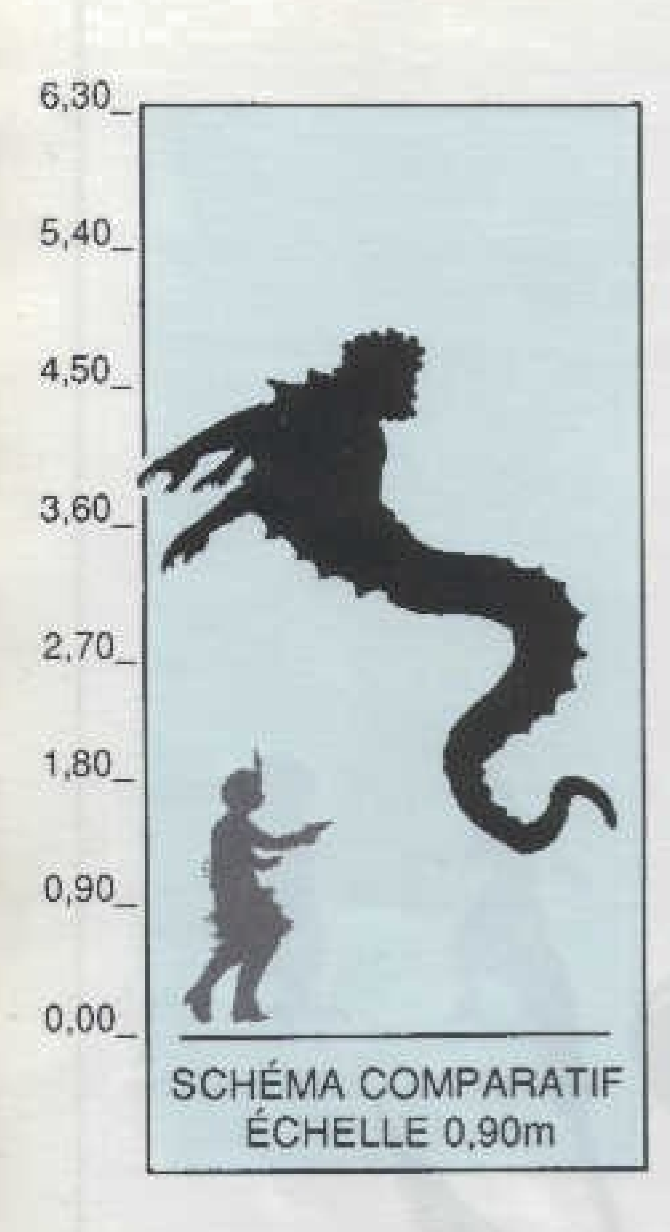
Une Empreinte Caractéristique

Bien que les Ibites de la région de Sarnath aient depuis longtemps disparu, leurs fantômes semblent l'ignorer. Nombre d'entre eux se comportent encore comme s'ils étaient encore bien vivants, ils laissent même des empreintes sur le sol.



Fig. 12 - Etre d'Ib : bipède digitigrade à phalange médiane hypertrophiée


M. FERRARI



"Je ne peux penser aux profondeurs marines sans frissonner à l'idée que des créatures immondes pourraient en se moment même ramper sur leur lit fangeux, adorant leurs antiques idoles de pierre et sculptant à leur horrible image des obélisques sous-marines de granit gorgé d'eau."

- H.P. Lovecraft.

Gnor

Cette créature sous-marine dotée d'une barbe et de nageoires n'est pas sans rappeler un triton. Elle peut indifféremment avoir deux, trois ou quatre bras. Ce trait caractéristique ne détermine aucun sous-ordre. Les Gnorri à trois bras sont toujours asymétriques (voir illustration ci-contre). Tous les Gnorri sont ovovipares.

Cette créature n'a à proprement parler ni jambes ni queue; son torse se termine par un long tentacule dont les ondulations spiralées lui permettent de progresser dans l'eau. Pour ramper sur les fonds marins, le Gnor déploie ce tentacule devant lui tel un obscène boa constrictor, s'agripppe aux prises accessibles et se hisse en avant.

Sur un échantillon réprésentatif de 532 Gnorri, Meeb (1986) a relevé 37 individus à quatre bras, 236 à trois, et 259 à deux, soit respectivement 7%, 44% et 49%.

Type d'Habitat : Plateau continental des zones tempérées et tropicales; le métabolisme thermique du Gnor ne lui permet pas de résister aux températures polaires.

Répartition Géographique : Mers salées des Contrées du Rêve.

Us et Coutumes : Les Gnorri construisent des galeries où ils habitent, cultivent des algues, élèvent des animaux marins et fabriquent de beaux objets artisanaux destinés à la vente.

La structure architecturale caractéristique des Gnorri est le labyrinthe, ensemble complexe de constructions élevées dans la zone influencée par les marées et utilisées conjointement comme habitations, nasses à poissons, et lieux de culte. La plupart de ces labyrinthes sont totalement immergés et constitués de galeries de coraux et de pierres soigneusement taillées. Ce sont souvent des ouvrages remarquables que les chercheurs considèrent autant comme des chefs d'œuvres artistiques que comme des constructions utilitaires ou défensives.

Dans la dangereuse Crique de Benna (à l'ouest de Sarkomand) on peut observer des kilomètres carrés de murailles de pierres convolutées qui, même à marée haute, s'élèvent plusieurs mètres au dessus du niveau de la mer. Une partie de ce labyrinthe depuis longtemps abandonné est couverte, le reste est à ciel ouvert, de sorte que les petits bateaux qui naviguent dans ses étroites galeries se trouvent tantôt en pleine lumière, tantôt dans l'ombre, tantôt dans les ténèbres les plus impénétrables. Des rêveurs téméraires ont visité certaines zone de cet immense labyrinthe. Une telle construction devait avoir une raison d'être spéciale, mais les explorations ponctuelles menées jusqu'ici n'ont pas permis de deviner laquelle.

Traits Distinctifs :

- Les Etres d'Ib ont des pattes postérieures.
- Les Bêtes Lunaires ne vivent pas dans l'eau et n'ont comme organes sensitifs apparents que des amas de tentacules autour de la gueule.

Mode de Déplacement du Gnor

Le Gnor progresse généralemement dans l'eau grâce aux ondulations de sa longue queue; mais, lorsqu'il chasse à l'affût, il lui arrive de ramper sur le fond en utilisant les nombreuses ventouses présentes sur la partie inférieure de son corps; plus rarement, il enroule sa queue flexible autour d'un pilier ou d'une prise saillante, et se hisse en avant à la force de ses seuls muscles caudaux.

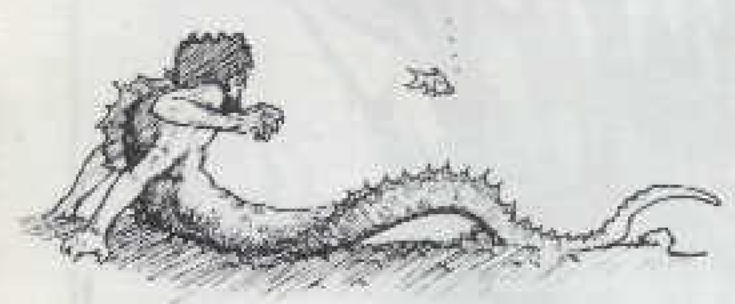
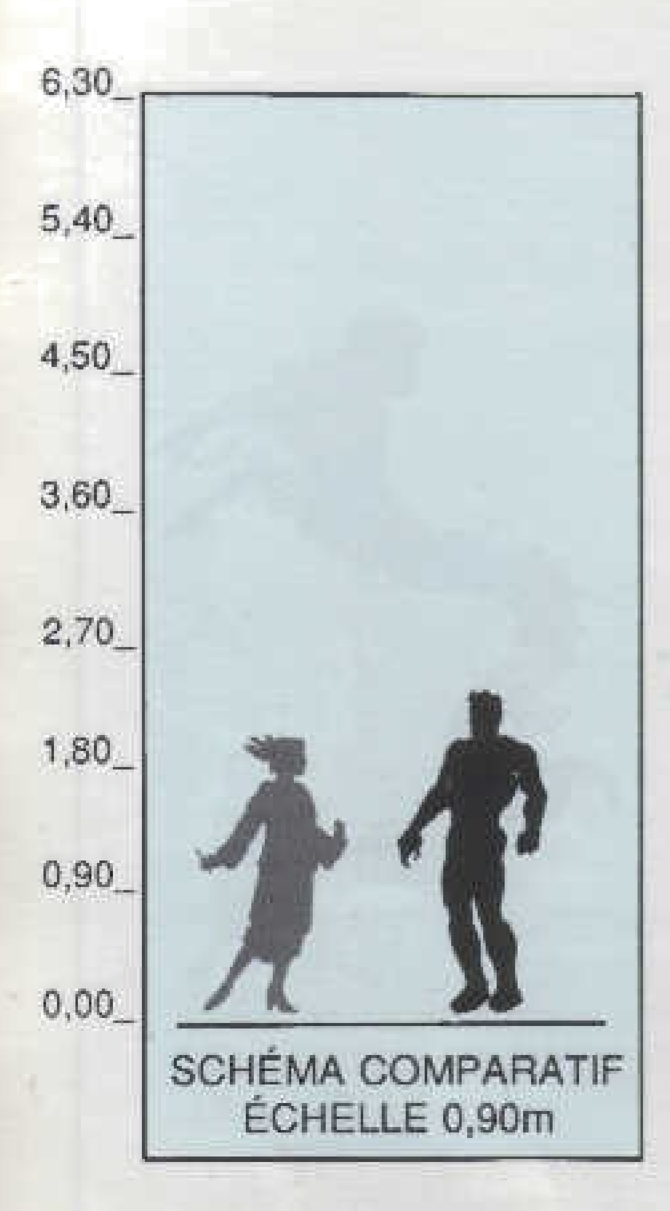


Fig. 13a - Le Gnor déploie son tentacule



Fig. 13b - Les ventouses se fixent au sol, permettant une contraction musculaire qui propulse le monstre en avant


M FERRARI
©1988



" Il pria longtemps et avec ferveur les dieux cachés du rêve qui hantent, fantasques, les nuages de la mystérieuse Kadath, dans le désert glacé où nul homme ne s'aventure. Mais les dieux ne lui répondirent pas, et ne firent pas mine de s'adoucir, pas plus qu'ils ne lui adressèrent le moindre signe favorable..."

- H.P. Lovecraft.

Grand Maître

Sous les auspices des extraterrestres Dieux Extérieurs, ces entités surnaturelles gouvernent avec souplesse les Contrées du Rêve Terrestres. Comment sont-elles parvenues à obtenir leur soutien et quels avantages les Dieux Extérieurs retirent-ils d'une telle relation...
Voilà qui demeure mystérieux.

A une exception près (voir ci-contre), les Grands Maîtres ressemblent à des humains d'un type racial très particulier. Ils ont tous d'étroits yeux en amandes, des lobes d'oreilles allongés, un nez mince et un menton pointu; leur visage rappelle de manière intéressante ceux des statues de l'Ile de Pâque (Isinwyll, 1975). Les Grands Maîtres peuvent marcher sur l'air aussi aisément que sur la terre ferme, et pénétrer à volonté dans d'autres plans d'existence. Certains semblent le reflet de déités terrestres familières, telles que celles du panthéon Romain.

Type d'Habitat : Environnement rappelant la Terre.

Répartition Géographique : La résidence traditionnelle des Grands Maîtres est Kadath, associé au Plateau de Leng. Il se peut d'ailleurs - mais ce n'est pas sûr - que Kadath soit située sur le Plateau de Leng.

Us et Coutumes : Les Grands Maîtres visitent souvent les régions peuplées d'humains et s'accouplent parfois même avec des représentants de notre race - les habitants d'Iganok ont visiblement du sang de Grand Maître dans leurs veines (Carter, 1939). Malgré leurs puissants pouvoirs, il est possible de prendre au piège et de maîtriser ces entités, à condition de faire preuve d'adresse, d'esprit, et d'utiliser la science hyperdimensionnelle. Cependant, de telles tentatives sont périlleuses : non seulement les Grands Maîtres sont très puissants, mais, en cas de succès, on risque l'intervention des Dieux Extérieurs, avec des conséquences incalculables pour l'espèce humaine.

Traits Distintifs :
Voici une brève description de quelques Grands Maîtres parmi les plus connus :

- Karakal, toujours représenté dans un cercle de flammes, peut à volonté déclencher des incendies; c'est le prince d'entités connues sous le nom de Serviteurs de Karakal *(q.v.)*.
- Sur la page ci-contre, Lobon est représenté à gauche (la lance est son emblème personnel, mais ce n'est pas un dieu guerrier).
- Nath-Horthath, dieu de Celephais, se présente sous la forme d'un homme blond, à la peau noire et aux yeux d'argent dépourvus de pupille; il est toujours suivi d'au moins un lion.
- Dieu barbu à la peau argentée et aux cheveux noir de jais, toujours drapé dans un habit d'or, Tamash est passé maître dans l'art de l'illusion et peut à volonté faire naître des apparitions et des hallucinations criantes de vérité.
- A droite sur la page ci-contre, Zo-Kalar est considéré comme le dieu de la Vie et de la Mort.

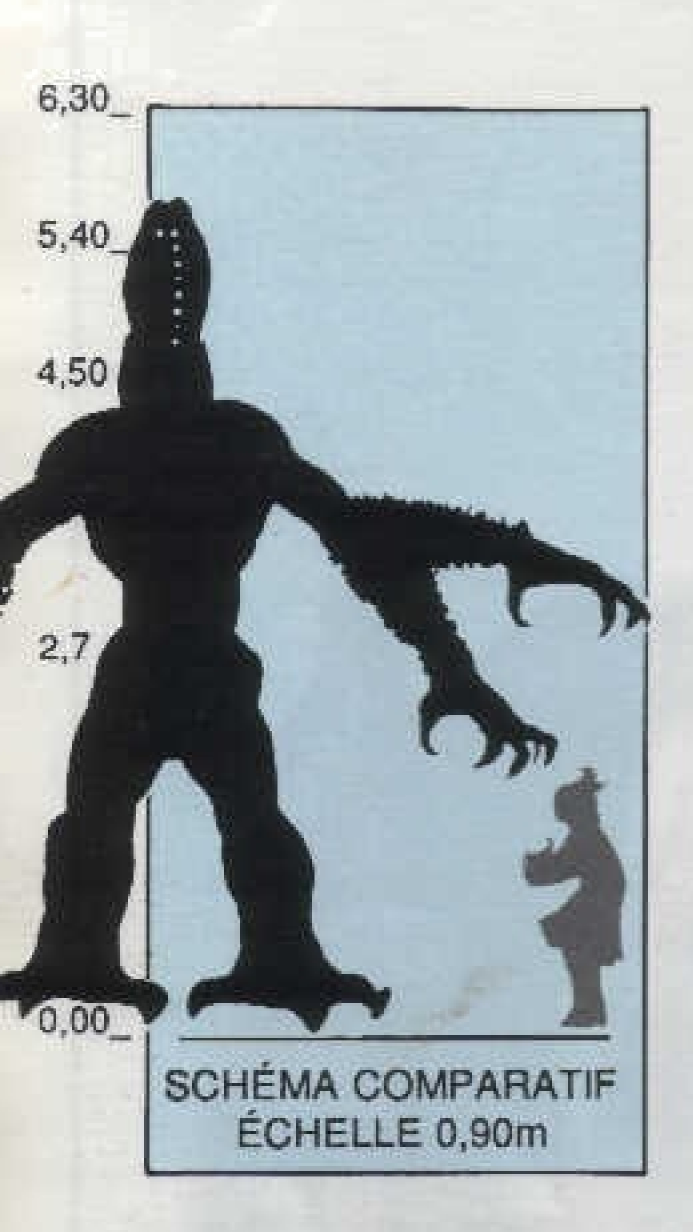
Hagarg Ryonis

Les Grands Maîtres ont généralement une apparence humaine, à l'exception d'Hagarg Ryonis, dont cette statuette rend bien la grotesque bestialité. Couverte de plaques calleuses noires, avec six yeux phosphorescents inégalement répartis sur la surface de son corps, elle a à peu près la même taille qu'un cheval. Ses crocs et ses griffes - qui distillent un liquide visqueux - sont fait de verre noir. Elle adore chasser à l'affût.



Fig. 14. Statuette découverte près de Selarn


M FERRARI



"Les Gugs, ces géants velus, érigeaient jadis des cercles de pierres... et offraient d'étranges sacrifices aux Dieux Extérieurs et à Nyarlathotep, le chaos rampant, mais une nuit l'une de leurs abominations vint aux oreilles des dieux terrestres et ils furent exilés dans de profondes grottes... Il est inconcevable qu'un rêveur mortel parvienne jamais à traverser leur royaume souterrain et à ressortir par la même porte; car les rêveurs mortels leur servaient jadis de nourriture et qu'ils ont encore des légendes sur leur délicieuse saveur."

- H.P. Lovecraft.

Gug

Les Gugs sont des sortes de géants cannibales et hirsutes, qu'une malédiction des Grands Maîtres a confinés dans le monde souterrain. A chacun de leurs bras couverts de fourrure noire, se rattachent deux avant-bras prolongés par de redoutables serres. Leurs pattes postérieures rappellent celles des oiseaux ou des dinosaures, et des plaques de fourrure noire et huileuse couvrent tout leur corps. Leur tête est particulièrement terrifiante, avec ses yeux roses et saillants enchassés dans des renflements osseux, et sa bouche aux crocs monstrueux qui divise le "visage" verticalement. Ces créatures muettes communiquent au moyen de gestes et de grimaces.

Type d'Habitat : Comme tous les êtres intelligents, le Gug peut vivre pratiquement partout. Après avoir été bannie de la surface des Contrées du Rêve, l'espèce s'est très vite adaptée au monde souterrain.

Répartition Géographique : Aujourd'hui limitée au Monde Inférieur, par crainte de la malédiction lancée par les Grands Maîtres. Il existe un royaume Gug, mais des membres de l'espèce s'aventurent partout dans le Monde Inférieur.

Us et Coutumes : Ces géants évitent superstitieusement les Goules (qui visitent régulièrement leurs cimetières), et se nourrissent essentiellement de Ghasts, qu'ils chassent dans les ténébreuses cavernes de Zin.
Les Gugs ont un mode de reproduction très particulier et assez bestial; pour plus de détails, voir Treer (1984).

La plupart des Gugs vivent dans une horrible cité-royaume entourée de murailles, où de cyclopéennes tours circulaires s'élèvent à perte de vue dans les ténèbres. Chacune de ces tours est percée d'un unique portail haut de dix mètres. Des pierres inégales pavent toute la cité (Carter, 1927). Au centre de la ville, sur une immense tour rejoignant la surface des Contrées du Rêve, on peut voir le signe de Koth. Il n'y a ni jour ni nuit dans ce royaume crépusculaire, et les Gugs s'endorment d'ordinaire juste après s'être gorgés de nourritures abominables; le meilleur moment pour pénétrer dans la place serait donc sans doute immédiatement après un grand festin; mais attention, des Ghasts en maraude, qui choisissent parfois ce moment pour attaquer, peuvent mettre en péril les explorateurs téméraires.

Traits Distinctifs :

- Les Etres d'Ib sont bien plus petits et présentent un aspect caoutchouteux.
- Les Hommes de Leng sont également bien plus petits, ils n'ont que deux bras et leurs traits faciaux sont normalement agencés.
- Tsathoggua se tient accroupi, il ressemble à un crapaud et sa bouche est horizontale.

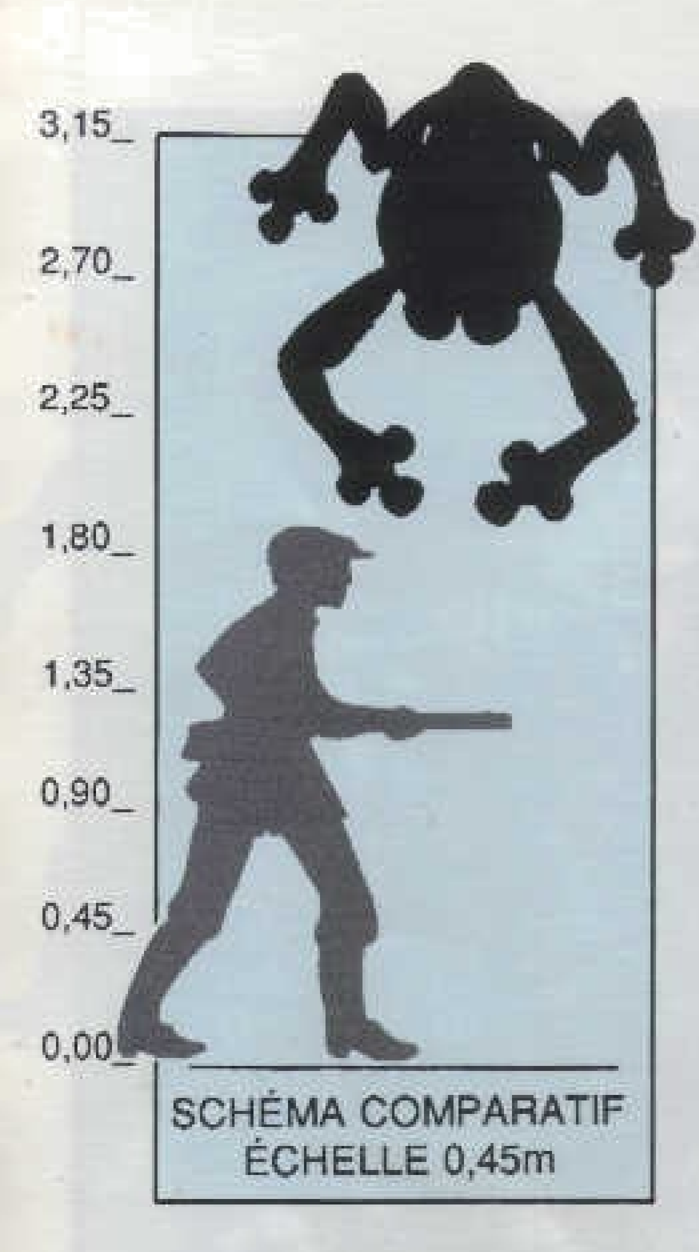
La Mâchoire du Gug

Les puissants muscles qui soutiennent les mâchoires du Gug se trouvent au repos lorsque la "bouche" verticale du monstre est fermée (et non lorsqu'elle est ouverte, comme chez les primates), ce qui expliquerait assez bien pourquoi cette créature ne parle pas. Des muscles supplémentaires spéciaux permettent au Gug de bloquer ses mâchoires à deux stades d'ouverture différents.



Fig. 15 - Crâne de Gug





"Qui sommes nous pour combattre des fléaux plus vieux que l'histoire et l'humanité ? Ces horreurs faisaient danser les grands singes d'Asie, et le cancer se cache et se répand impunément tandis qu'un mal sournois se dissimule dans des alignements de briques en décomposition."

- H.P. Lovecraft.

Hemophore

C'est une petite créature possédant de grandes pattes palmées et dont le corps est, sur ses parties antérieures et ventrales, orné de grosses ventouses qui lui servent à se fixer sur les animaux qu'elle choisit pour proies. L'Hémophore se nourrit exclusivement de sang. Sa petite bouche en forme de W dissimule une série de dents tubulaires semblables à des aiguilles, qui lui servent à aspirer le sang de ses victimes. Il n'est pas prouvé que cette espèce soit vecteur de maladies mais, assez curieusement, ceux qui ont survécu à ses attaques ont souvent signalé des crises d'arachnorhinite consécutives à leur rencontre avec l'Hémophore.

Cette créatures hermaphrodite et vivipare se reproduit sous l'eau, où elle donne naissance à de minuscules larves aquatiques dotées de deux queues. Ces larves nagent à l'aveuglette jusqu'à ce qu'elles rencontrent un hôte potentiel, puis elles perdent leurs queues et s'insinuent dans la chair de celui-ci. En l'espace de quelques secondes, elles ont complètement disparu sous sa peau, laissant derrière elles un trou de deux millimètres de diamètre qui cesse rapidement de saigner. Les larves migrent ensuite vers le tube digestif de leur hôte, où elles se nourrissent, grossissent, et se transforment pendant environ un mois à six semaines, jusqu'à ce qu'elles aient leur forme définitive et 5 cm de long. Elles quittent ensuite leur hôte et s'en éloignent par bonds pour mener une existence autonome. Elles n'atteignent leur taille adulte qu'au bout d'un an ou deux (Dannseys, 1978).

Type d'Habitat : Toutes les zones humides et rocheuses. Grottes, ruines lacustres, et falaises en bordure de mer constituent des sites idéaux.

Répartition Géographique : Ile d'Oriab, et sans doute ailleurs.

Us et Coutumes : Le craintif Hémophore étudie soigneusement sa proie potentielle avant de se fixer à elle. Les objets brillants et les accumulations de babioles telles que pendentifs, boucles d'oreilles, ornements de ceinture et lunettes l'attirent tout particulièrement.

Cette créature sécrète un anesthésique puissant qui insensibilise la zone à ponctionner. Elle s'attaque parfois à des proies conscientes, mais préfère généralement celles qui dorment. Dans les deux cas, ses ventouses stomacales se fixent fermement tandis qu'elle vide sa victime de son sang à une vitesse alarmante. Elle enfle dans des proportions effrayantes pour emmagasiner le rouge produit de son pillage. Un Hémophore de 70 cm de long peut entièrement vider de son sang un zèbre adulte.

Ainsi ballonné, notre vampire est maladroit et vulnérable. Ayant volé assez de sang pour plusieurs mois, il va se cacher - heureux Hémophore qui n'est tenu de manger qu'une ou deux fois par an ! - Cet animal peut se passer de nourriture pendant plusieurs années. En période de famine, il se tisse un cocon visqueux à l'intérieur duquel il hibernera pendant un siècle.

Traits Distinctifs :

- Les Zoogs sont plus petits, couverts de fourrure et ils ont de longues queues.

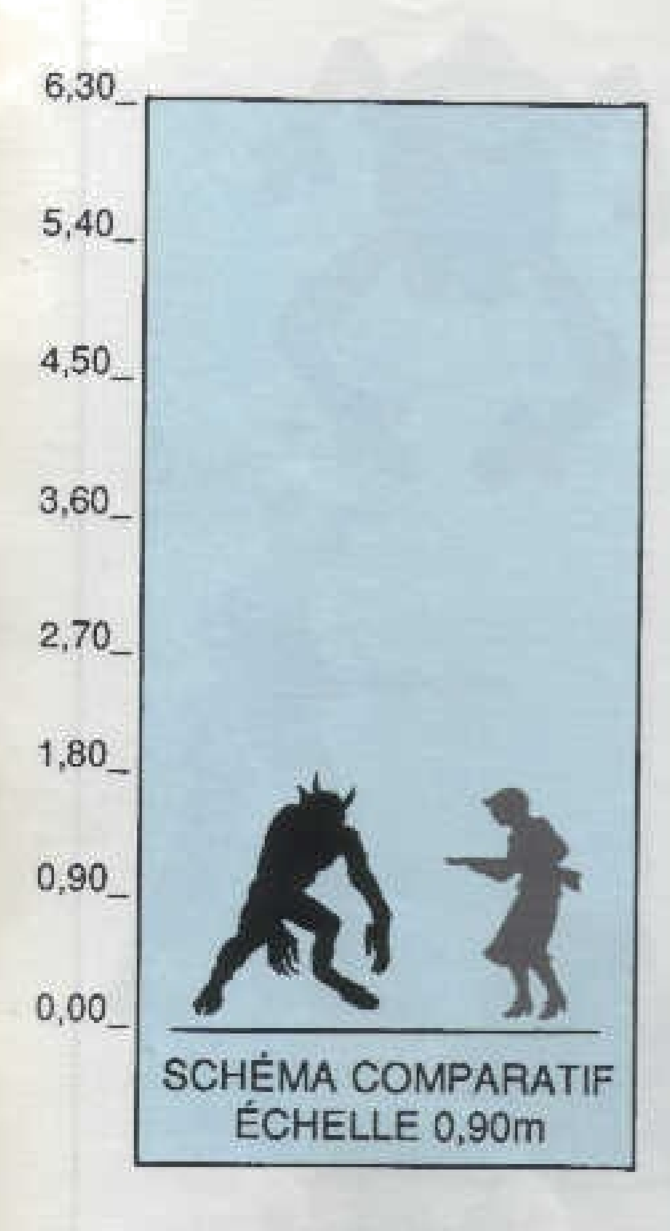
Après le Festin

Ayant bu à satiété, l'Hémophore se traîne jusqu'à une cachette voisine pour s'y étendre, repu, abruti par l'excès de nourriture. Ainsi gorgé de sang, il ne se remettra en chasse que trois à quatre mois plus tard.



Fig. 16 - Hémophore gorgé de sang


M
FERRARI
©1988



"Autour des maigres feux, dansaient des silhouettes sombres, et Carter était curieux de découvrir la nature de ces créatures; car nul homme sain d'esprit ne s'était jamais rendu à Leng, et qu'on ne connaissait de cet endroit que ses feux et ses huttes de pierres aperçus de loin. Les silhouettes sautillaient très lentement et maladroitement, avec des contorsions et des convulsions délirantes malsaines à voir; si bien que Carter n'eut plus aucun doute sur le caractère démoniaque que leur prêtaient de vagues légendes ni sur la terreur qu'inspirait leur horrible plateau glacé dans toute les Contrées du Rêve."

- H.P. Lovecraft.

Homme de Leng

Cette créature humanoïde possède des cornes, des sabots, et une queue atrophiée. Des bandes de fourrure en broussaille couvrent son corps par plaques. Sa large bouche dissimule des dents redoutables.

L'origine et l'évolution de l'Homme de Leng demeure mystérieuse. Les chercheurs admettent que ses ressemblances avec l'Homo Sapiens sont dues à un phénomène de convergence. La première dissection d'une main d'Homme de Leng (Meeb, 1986) révéla une musculature fort différente de celle des primates.

Depuis les temps préhistoriques, cette espèce habite l'aride plateau glacé de Leng. La cité Lenguite de Sarkomand était déjà en ruine lorsque le premier être humain émergea de la jungle en rampant. On pense que cette civilisation déclina d'elle-même ou qu'elle entra en conflit avec d'autres, telles que le Peuple Serpent.

Longtemps après cette déchéance, les Hommes de Leng furent envahis et asservis par les Bêtes Lunaires. Celles-ci permirent à leurs nouveaux sujets de réasseoir leur domination sur Leng, moyennant un tribut en esclaves : les gros Lenguites étant utilisés comme nourriture, les maigres comme main-d'œuvre. Les plus humanoïdes de ces esclaves servent encore d'intermédiaires avec les humains (Fallworth, 1939).

Type d'Habitat : Originaires de déserts rocailleux et glacés, c'est là que les Hommes de Leng prospèrent le mieux(la Lune des Contrées du Rêve leur convient à merveille); mais ils peuvent aussi se développer sous des climats plus agréables.

Répartition Géographique : Le Plateau de Leng et la Lune des Contrées du Rêve - où les ont introduits les Bêtes Lunaires (il est possible que l'espèce ait ainsi essaimé dans d'autres régions).

Us et Coutumes : Les deux sexes ont un comportement très similaire à celui des humains, si l'on excepte certaines mœurs contre-nature. Les Hommes de Leng habitent de petits villages de pierre, élèvent des troupeaux de bétails répugnants, cultivent des plantes malsaines et se livrent avec entrain à de macabres fêtes. Le traitement joyeusement sadique qu'ils réservent aux visiteurs humains qu'ils capturent entrave considérablement l'étude systématique des Hommes de Leng.

Traits Distinctifs :

- Les Etres d'Ib sont glabres; leur épiderme et leur forme générale rappellent ceux d'un crapaud.
- Les Gugs sont bien plus grands et leur "visage" est moins humain.
- Les membres du Peuple Serpent ont des têtes de reptiles et de longues queues.

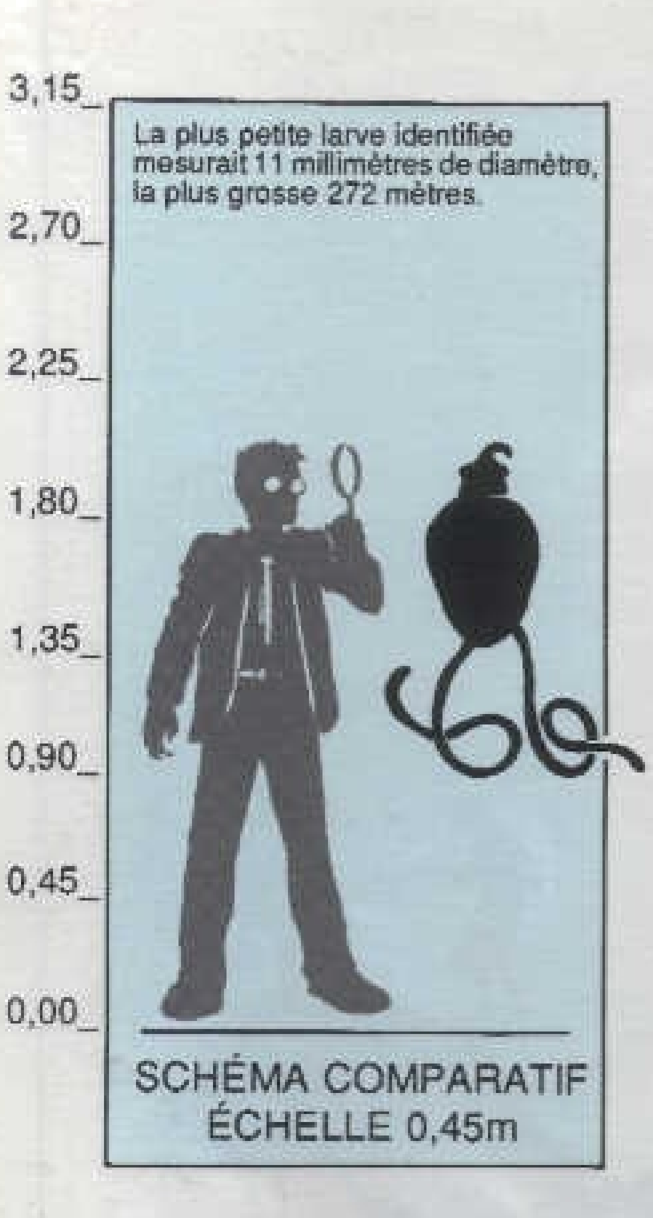
Le Marquage des Esclaves

Les Bêtes Lunaires marquent leurs captifs Lenguites au moyens de scarifications ou d'incisions plus profondes dont les motifs indiquent le propriétaire de l'esclave. Pour justifier cette pratique, les Bêtes Lunaires mettent en avant non tant le droit de propriété que la docilité qu'acquièrent les esclaves par l'expérience douloureuse et répétée de la scarification.



Fig. 17 - La marque du clan Nibbosht, région de Tsiolkovski


M FERRARI
© 1988



Processus de Développement

La figure A nous montre la Larve à son premier stade de développement, lorsqu'elle dérive dans l'espace; elle mesure environ 5 mètres de long. La figure B la représente à son deuxième stade de croissance, maintenant confinée à une planète, marchant sur un champ de pierres tombales; elle mesure à présent dans les 40 mètres de long et presqu'autant de haut.



Fig. 18a - Larve dérivant dans l'espace

Fig. 18b - Larve vivant sur une planète et ayant atteint son développement maximal

"Cet oiseau démoniaque s'élança au milieu de myriades de créatures informes qui se dissimulaient et s'ébattaient dans les ténèbres, de foules aveugles d'entités à la dérive qui lacéraient et tâtonnaient, et tâtonnaient et lacéraient; les obscures Larves des Dieux Extérieurs, qui comme eux sont aveugles et sans âme, esclaves d'appétits et de soifs singulières."

- H.P. Lovecraft.

Larve de Dieu Extérieur

Les Larves de Dieux Extérieurs peuvent présenter une grande variété de formes et de structures étranges; nombre d'entre elles sont même polymorphes. Toutes sont immortelles et quasi indestructibles (Barzai, 1572). Bien que ses créatures n'aient pas besoin de se nourrir pour survivre, elle réagissent toujours avec une curiosité affamée au passage de voyageurs. Ceux-ci s'alarment à la vue de ces immenses silhouettes inquiétantes, mais les Larves se montrent rarement dangereuses s'ils poursuivent leur route sans s'arrêter.

Type d'Habitat : Les confins de l'espace

Répartition Géographique : Elles sont probablement dans tout l'univers.

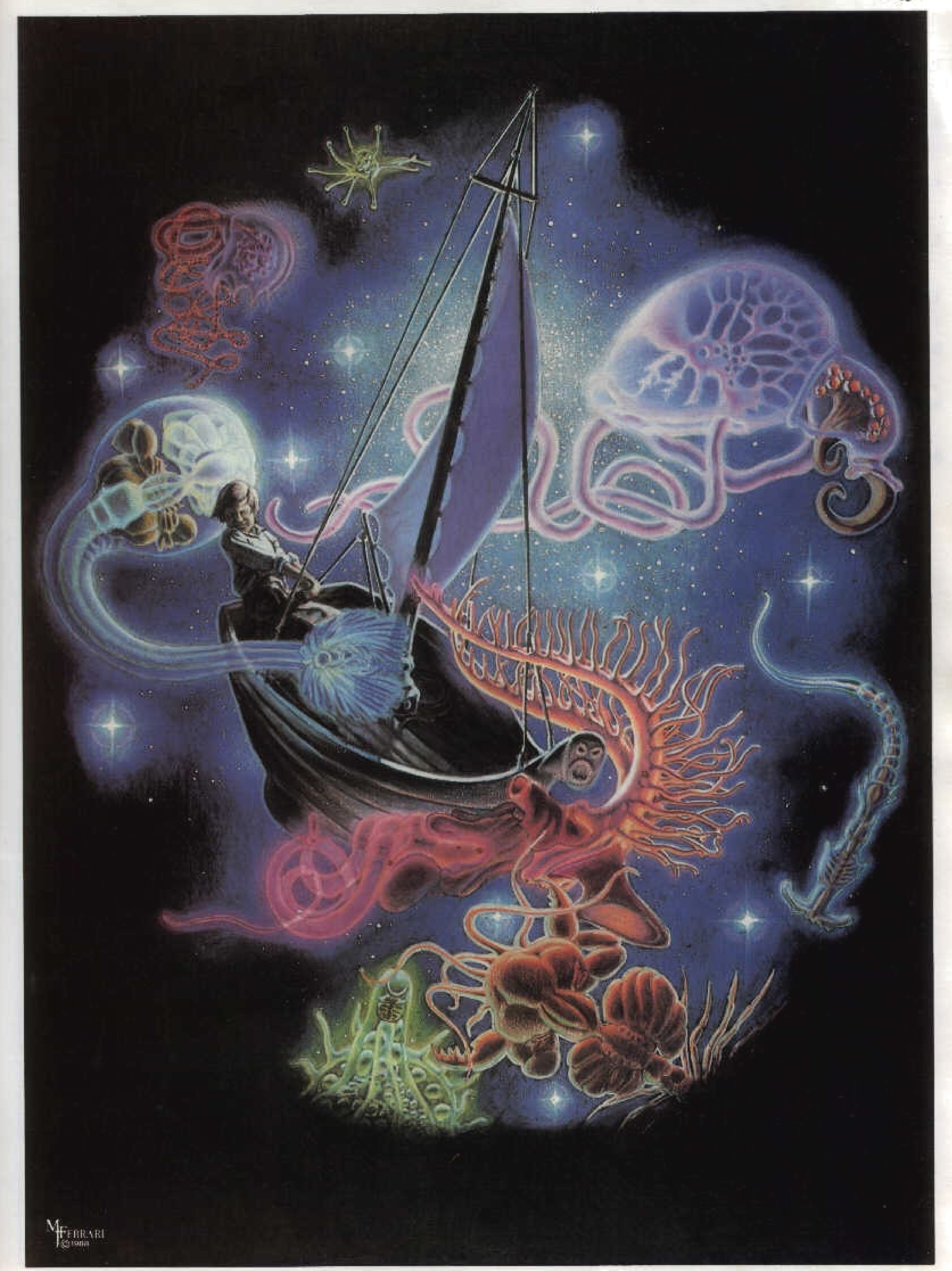
Us et Coutumes : Au centre de l'univers, les Dieux Extérieurs dansent et se contorsionnent inlassablement autour d'Azathoth, le Sultan Démoniaque. Périodiquement, une Larve naît d'un éclair de conscience dans l'esprit de l'un d'eux. Une fois créée, personne ne s'en occupe plus et elle erre à l'abandon dans l'univers (Dannseys & Marsh, 1972).
La plupart du temps, ces larves dérivent éternellement dans l'espace interplanétaire/interstellaire/intergalactique, se dispersant toujours plus, insensibles à la chaleur, au froid, à la lumière, à l'obscurité ou à la gravité.

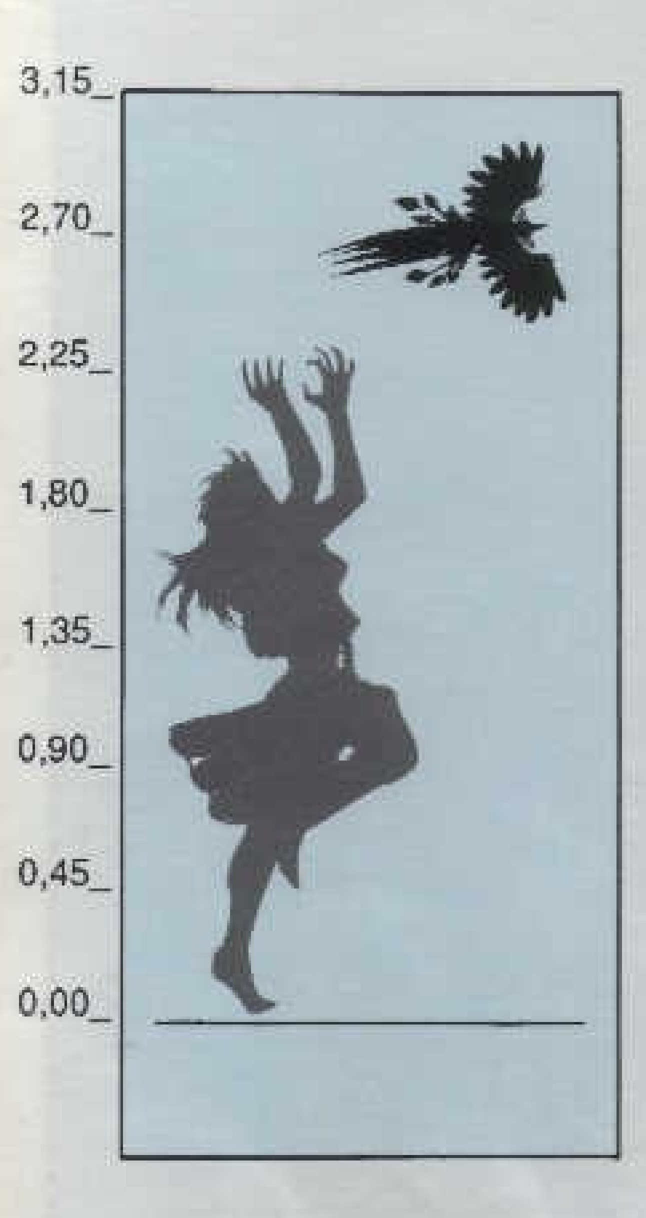
Il arrive cependant, pour des raisons et de manières mystérieuses, qu'une Larve subisse un stimulus qui provoque chez elle une métamorphose graduelle. Au fil des décennies et parfois des siècles (Isinwyll, 1987), son mouvement s'organise et on peut détecter une orbite définie. L'apparence de la Larve devient alors indéfinissablement plus "dense", et, après un voyage souvent interminable, elle quitte les confins de l'espace pour se fixer sur une planète, une naine noire ou quelqu'autre corps interstellaire. Au fil des millénaires, la Larve gagne en force et en puissance jusqu'à devenir un Dieu Extérieur à part entière, après quoi elle entame un long voyage de retour vers le trône d'Azathoth.

La grande majorité des Larves conservent indéfiniment leur forme larvaire. Nombre d'autres ne font qu'une partie du voyage, se transformant en résidents permanents et indésirables des mondes sur lesquels elles s'étaient fixées, et ne retournant jamais se joindre aux convulsions aveugles d'Azathoth. On a abandonné la théorie selon laquelle les Grands Anciens seraient des Dieux Extérieurs en puissance, ces créatures ne doivent donc pas être confondues avec des Larves.

Traits Distinctifs :

- Vu leur grande variété de formes, il est impossible de dégager des critères d'identification fiables. Mieux vaut s'en remettre à leur habitat (les confins de l'espace) et à leur comportement.


M FERRARI ©1988



"L'air exhalait un parfum de balsam, et tous les oiseaux de Magah chantaient joyeusement en faisant miroiter leurs sept couleurs au soleil."

- H.P. Lovecraft.

Oiseau de Magah

L'Oiseau de Magah est un petit animal carnivore au plumage magnifique. Ses plumes sont longues et lustrées. Phénomène rare chez les oiseaux, la femelle est aussi éblouissante que le mâle; cela s'explique sans doute par le fait que le plumage coloré de cette espèce lui sert à la capture des proies et non aux rites amoureux.

Chaque Oiseau de Magah connait tout un répertoire d'airs, qu'il chante dans des circonstances bien spécifiques; la plupart de ces mélodies sont très plaisantes et chacune induit chez l'auditeur une réaction émotionnelle particulière. Le chant amoureux des Magahs est un aphrodisiaque connu pour de nombreux mammifères (Meeb, 1988); de même, leurs cris d'intimidation sont capables d'effrayer des animaux de grande taille.

Type d'Habitat : Broussailles et forêts; évite les jungles profondes et les étendues désolées. Cet animal niche dans de grands arbres, avec une préférence pour les magins, sans doute parce que leurs longues feuilles recourbées se prêtent bien à l'édification des nids. Malgré une certaine similitude phonétique, cet arbre ne tient pas son nom de l'Oiseau de Magah.

Répartition Géographique : L'Oiseau de Magah se rencontre dans toute la partie Sud des Contrées du Rêve. Ce n'est pas un migrateur; il serait incapable de survivre (sauf en captivité) dans des zones sujettes au gel ou à la neige.

Us et Coutumes : Ce prédateur s'attaque volontiers à de minuscules proies telles que lézards ou mulots, mais aussi à de petits singes ou à des serpents de taille respectable.

L'Oiseau de Magah hypnotise les animaux dont il ne peut venir à bout avec son redoutable bec. Il peut ainsi diriger son chant de chasse vers un animal bien particulier. Si celui-ci ne parvient pas à sortir de la torpeur dans laquelle le plonge la mélodie, il tombe dans un curieux état de transe et s'avance en titubant vers l'oiseau. Une fois que la Magah a frappé, la chanson hypnotique cesse de faire effet.. Trop tard, malheureusement.

Les animaux qui se trouvent à proximité de la proie choisie ne sont pas sérieusement affectés par le chant du Magah, encore que celui-ci les fasse souvent somnoler. Dannseys (1986b) estime que la précision sélective avec laquelle le chant atteint sa cible désignée est fonction de la manière dont l'oiseau dispose son plumage. L'animal visé est ainsi hypnotisé non par la seule mélodie, mais plutôt par son association avec un complexe jeu de couleurs et de mouvements. Quand bien même il serait possible d'enregistrer fidèlement des chants de Magah, ces seules bandes sonores produiraient peu d'effet sur l'auditeur.

Traits Distinctifs :

- Les Dragons-Papillons sont bien plus grands et dépourvus de plumes.

Nid de Magah

Le nid de l'Oiseau de Magah, en forme de larme et très ingénieusement conçu, est suspendu à de hautes branches de la forêt équatoriale. Un nid comme celui-ci pèse 12 à 15 kilogs et peut contenir entre 3 et 5 oisillons. Notez la présences de piques défensives destinées à décourager les prédateurs arboricoles.

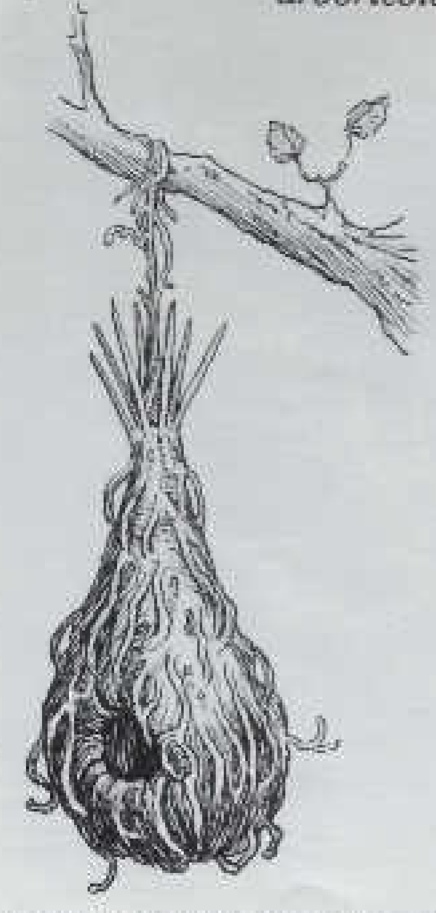
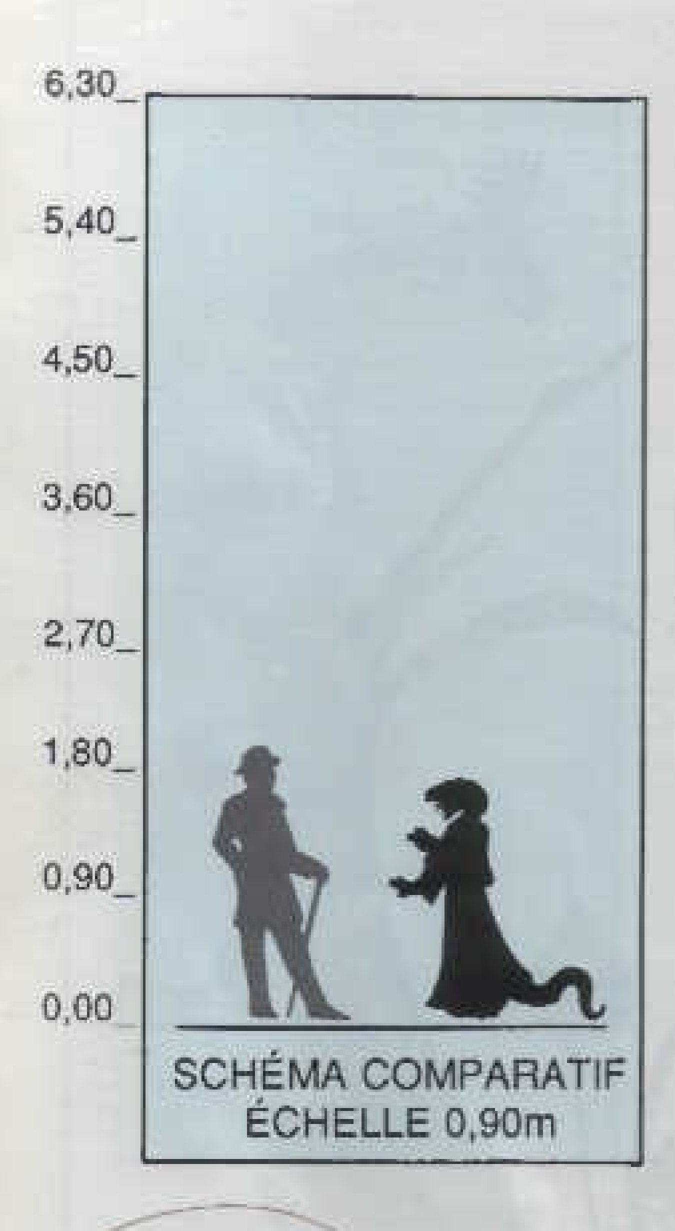


Fig. 19 - Nid renforcé par des vrilles de vigne de Rikrok


M FERRARI
©1988



"Même l'horreur physique de me trouver dans cette galerie étriquée, pleine de reptiles morts et de fresques antédiluviennes, des kilomètres sous mon univers familier et confronté à un autre monde, fait de lumières et de brumes surnaturelles, ne pouvait égaler la terreur mortelle que m'inspirait le vertigineux archaïsme de ce décor et de son âme. Un passé si ancien qu'il défiait tout calcul semblait me contempler du haut des dalles primitives et des temples taillés dans le roc de la cité sans nom, tandis que sur les cartes des fresques se dessinaient des océans et des continents que l'homme avait oubliés, avec à peine ici et là quelques contours vaguement familiers."

- H.P. Lovecraft.

Peuple Serpent

Ces êtres ressemblent à des serpents qui se tiendraient debout et porteraient des tuniques de la plus belle qualité. Leur tête et leur queue sont ophidiennes mais ils possèdent des bras et des pattes.

Cette antique espèce connut son premier âge d'or au cours de la période Permienne, bien avant que n'apparaissent les premiers dinosaures. Cette civilisation primitive bâtit alors de noires cités de basalte, connut des guerres meurtrières, et atteint une connaissance profonde de la chimie et de l'Hypergéométrie avant de péricliter au Trias. Au Pliocène, le Peuple Serpent connut un nouvel essort et se remit à construire des cités; il prospéra jusqu'au début du Pléistocène. De nos jours, tant dans notre monde que dans les Contrées du Rêve, il ne subsiste plus que quelques représentants de l'espèce.

Au cours de son premier âge d'or, le Peuple Serpent perça le secret de l'immortalité, permettant ultérieurement à des érudits isolés d'influencer notablement des périodes où leur civilisation était pourtant en sommeil.

Certains membres du Peuple Serpent, jouissant de cette immortalité, ont survécu depuis ces temps reculés. D'autres présentent les caractéristiques ataviques de leurs puissants ancêtres. Ce sont généralement eux qui surveillent et gouvernent leurs frères, car le Peuple Serpent se compose essentiellement d'êtres dégénérés, d'intelligence limitée, affligés des tares de croissance et de morphologie, dont certains ont même renoncé à la station debout pour la reptation.

Type d'Habitat : Zones non-arctiques, avec une préférence pour les climats chauds. Les membres dégénérés du Peuple Serpent vivent pour la plupart sous terre.

Répartition Géographique : Universelle. A début du Pléistocène, des représentants de cette race parvinrent à maîtriser les sciences occultes de l'illusion; certains vivent encore parmi nous, dissimulant leur véritable nature sous le voile des apparences.

Us et Coutumes : Ces créatures carnivores préfèrent les proies vivantes, mais il semble que jadis certaines d'entre elles, particulièrement civilisées, n'absorbaient que des nourritures artificielles.
Apparemment, le Peuple Serpent éprouve de la haine ou de la rancune envers l'humanité et trame des complots contre elle : il estime que nous faisons obstacle à son légitime retour au pouvoir (Lochert, 1983).

Traits Distinctifs :

- Les Etres d'Ib ont un épiderme lisse et glissant, et ne possèdent ni queue ni écailles.
- Bokrug n'est pas un bipède et ressemble à un lézard, non à un serpent.
- Les Vers de Feu ne possèdent pas de membres, et leur corps présente des articulations semblables à celles des arthropodes, plus que de véritables écailles

Mode de Conservation des Données

Au cours des diverses ères géologiques, le Peuple Serpent a conservé d'importantes informations sur des tablettes triangulaires faites de différents métaux imputrescibles. Les textes se lisent en partant de chacune des pointes du triangle. La tablette reproduite ci-dessous souligne une importante relation hypergéométrique qui apparait implicitement dans la trajectoire des planètes.

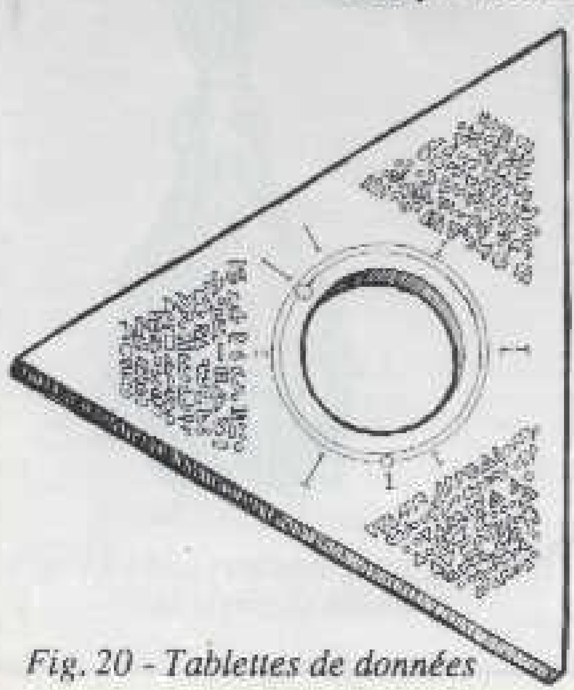
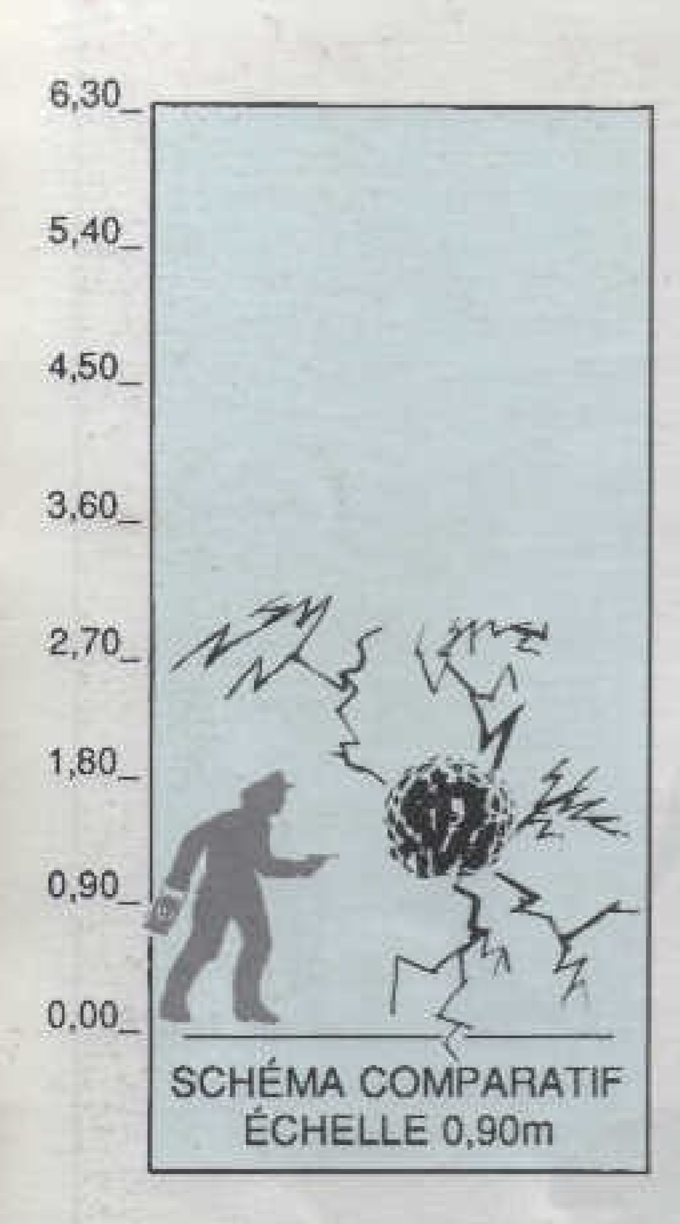


Fig. 20 - Tablettes de données


M FERRARI
©1988



Une Grande Ferveur Religieuse

Les colonies de Serviteurs de Karakal ont toujours un lieu de culte dédié à Karakal. Il s'agit ici d'un autel en pierre, de forme cubique, mesurant deux mètres de haut et surmonté, en guise d'offrande, d'une coupe de feu. L'effigie solaire, souriante, symbolise la bienveillance de la déité.



Fig. 21 - Autel dédié à Karakal

"Avec nos cinq pauvres sens, nous prétendons comprendre l'infinie complexité du cosmos, et pourtant il se pourrait que d'autres êtres, possédant un éventail sensitif plus large, plus puissant ou simplement différent, non seulement perçoivent très différemment les choses que nous voyons, mais discernent et étudient de véritables univers de matières, d'énergie et de vie, qui sont à portée de notre main et que pourtant nous ne pouvons détecter à l'aide des sens que nous possédons."

- H.P. Lovecraft.

Serviteur de Karakal

Les Serviteurs de Karakal sont constitués d'électricité crépitante, ils ont en guise de pattes des éclairs noirs et rouges qui ne cessent de jaillir de leur corps pour s'y résorber à nouveau. Leur corps est petit, parcouru de flasches rouges. Ils ne possèdent ni tête ni organe sensitif visible. Ils se maintiennent immobiles dans l'air ou s'y déplacent grâce à des ondulations rythmées de leurs membres électriques.

Type d'Habitat : Les Serviteurs de Karakal sont originaires de la Dimension Opaque et on ne les rencontre généralement que là. Ces créatures n'aiment pas les milieux humides. Dans les Contrées du Rêve Terrestres, elles s'altèrent à une vitesse proportionnelle à l'humidité ambiante : dans une atmosphère parfaitement sèche, elles peuvent survivre indéfiniment; si le taux d'humidité atteint 90%, elles se désagrègent en une semaine ou deux. Le contact direct de la pluie les anéantit en quelques minutes.

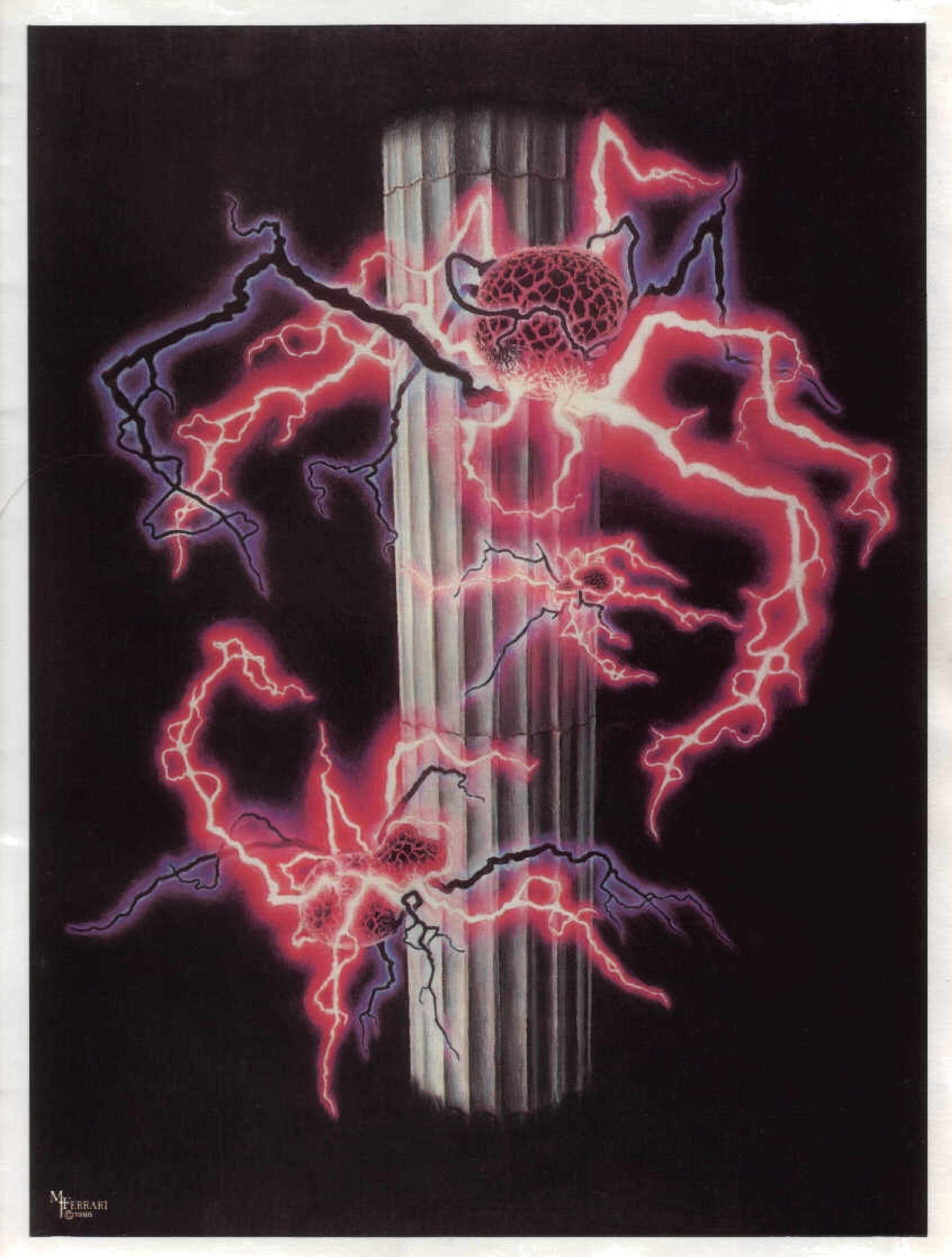
Répartition Géographique : Dimension Opaque. On peut cependant les rencontrer ailleurs suite à des pratiques de sorcellerie ou à des invocations de Karakal. Ces créatures sont présentes dans toute la Dimension Opaque, mais on en trouve des concentrations plus importantes dans la Salle des Pierres Fluides (coordonnées Webber W.525, X.7316, Y.5300, Z.94804).

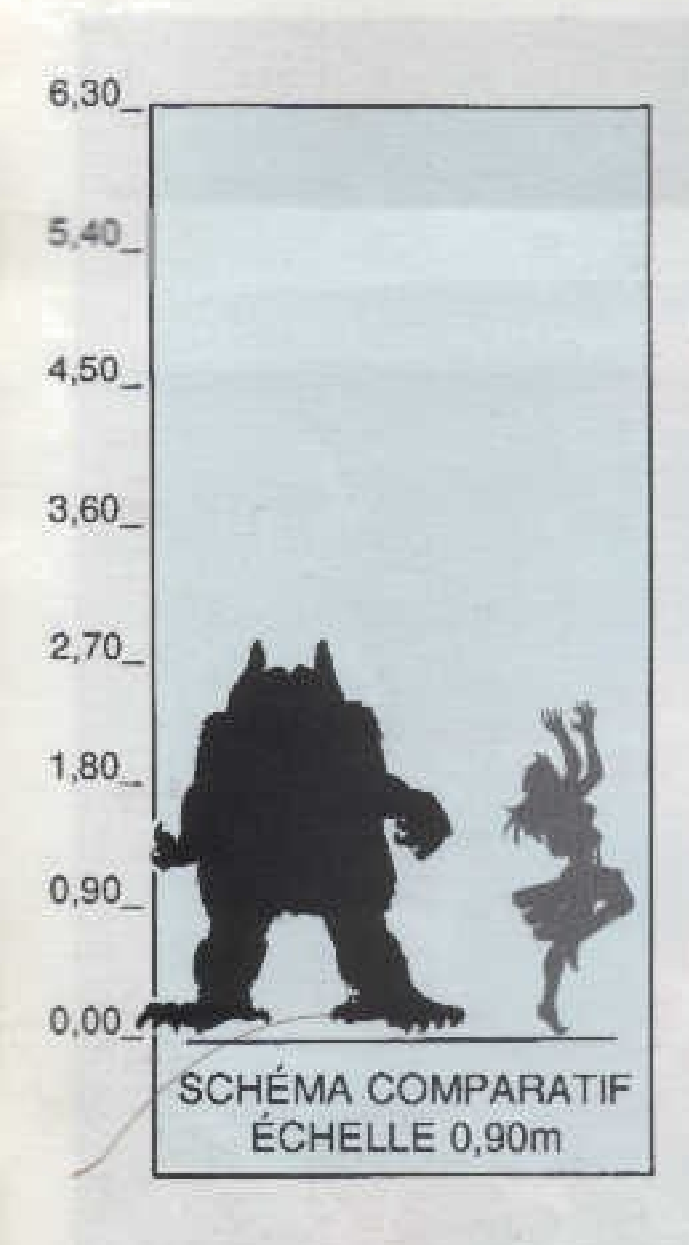
Us et Coutumes : Le Serviteur de Karakal est une entité meurtrière. Son simple contact provoque une décharge électrique équivalente à celle de la foudre, qui peut calciner le cuir et occasionner des brûlures au troisième degré, et, chez les humains, de dangereux arrêts cardiaques. De minutieuses recherches (Gillman, 1979) montrent qu'une attaque de Serviteur de Karakal se traduit dans 32% des cas par une sérieuse fibrillation du muscle cardiaque. Des techniques appropriées permettent de maîtriser aisément cette entités, que de nombreux métaphysiciens spécialistes des Contrées du Rêve utilisent même pour assurer leur sécurité. Malheureusement, le potentiel meutrier du Serviteur de Karakal le prédispose aussi à des utilisations criminelles.

Dans notre univers tout au moins, le Serviteur de Karakal se nourrit de charges électro-statiques. Il nous manque pour le moment des données fondamentales concernant cette créature : son espérance de vie, ses comportements amoureux, son mode de reproduction (si tant est qu'il en ait un), etc... Il faut dire que l'explosion des découvertes faites dans le domaine du surnaturel au cours des dix dernières années menace de déborder totalement notre potentiel de traitement de données.

Traits Distinctifs :

- Les Chats de Saturne ne dégagent pas d'étincelles ou de décharges électriques et semblent couverts de pierreries.
- Les Efts-Lampes ont quatre pattes et des yeux phosphorescents.
- Atlach-Nacha et les Araignées de Leng sont plus grandes et constituées de matière ordinaire.


M FERRARI



"La Chose avait besoin des nourritures du sacrifice, car c'était un dieu. Naturellement, je ne pouvais lui offrir le genre de sacrifices auquel il était en son temps habitué, car de telles choses n'existaient plus. Mais il en était d'autres qui feraient peut-être l'affaire. Le sang est vie, n'est-ce pas ? Les lémures eux-mêmes et des esprits plus vieux que la terre viendront lorsque le sang des hommes ou des bêtes leur sera offert dans les conditions qui conviennent."

- H.P. Lovecraft.

Tsathoggua

Tsathoggua est un membre exceptionnel de la puissante famille des Grands Anciens, Cthulhu, Ithaqua et Hastur l'Innommable appartiennent également à cette race interstellaire.

Sur notre planète, Tsathoggua est servi par de terrifiantes créatures informes connues sous le seul nom de Larves Amorphes. Peut-être les a-t-il amenées sur Terre avec lui, peut-être les a-t-il créées sur place ou peut-être ont-elles décidé de le servir à son arrivée.

Tsathoggua est venu de Saturne. Il était accompagné d'au moins un autre représentant de sa race (une créature recluse appelée Fléau de Wuthoqquan). Tsathoggua est le seul Grand Ancien vivant sur Terre qui ait recherché le culte et les sacrifices des humains et de leurs ancêtres couverts de poils (Smith, 1932).

La morphologie de cette Déité varie en fonction de son environnement; il était sans doute fort différent avant son arrivée sur Terre, si l'on se réfère à l'aspect de son oncle paternel, Hziulquoigmnzhah, qui réside encore sur Saturne (Smith, 1931b). Celui-ci possède un corps vaguement sphérique, deux jambes trapues et deux longs bras. Sa tête ressemble à celle de Tsathoggua, mais elle pend au bas de son corps et Hziulquoigmnzhah se déplace grâce à des membres antérieurs supplémentaires.

Il est maintenant prouvé que Tsathoggua peut délibérément modifier son apparence (Fallworth, 1944). Quant aux Larves Amorphes, leurs métamorphoses sont tout à fait remarquables.

Type d'Habitat : Tsathoggua peut s'adapter à tous les environnements.

Répartition Géographique : Cette déité a élu domicile dans le sombre Golfe de N'Kai, profondément enfoui sous la surface de notre planète. Il peut projeter son image en d'autres lieux ou même se rendre personnellement dans des régions reculées des Contrées du Rêve, mais il ne manifeste aucun désir de quitter N'Kai.

Us et Coutumes : Tsathoggua, qui passe le plus clair de son temps plongé dans un sommeil repu, ne se réveille que pour accepter des sacrifices ou répondre aux invocations d'un sorcier. Lorsqu'il est rassasié, il ne se montre pas menaçant envers ses visiteurs, il est même plutôt amical. Mais lorsqu'il a faim, ceux qui viennent l'interroger ont tout intérêt à prévoir un sacrifice acceptable s'ils ne veulent pas êtres eux-mêmes dévorés.

Traits Distinctifs :

- Les Gugs ont une bouche verticale et une silhouette élancée.

Les Gardiens du Temple

Si l'on en croit différents récits de voyages, le temple de Tsathoggua contiendrait une, plusieurs, voire de nombreuses vasques de pierre semblables à celle-ci. Ces vasques, apparemment remplies d'un liquide noirâtre et inerte, renferment en fait une Larve Amorphe en repos - que l'illustration ci-dessous nous montre en train de déployer ses pseudopodes.

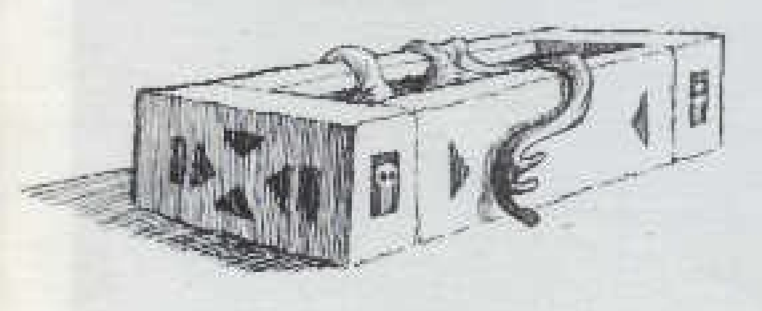


Fig. 22 - Un gardien en éveil



6,30_
5,40_
4,50_
3,60_
2,70_
1,80_
0,90_
0,00_

SCHÉMA COMPARATIF
ÉCHELLE 0,90m

"Il existe d'étranges créatures dans les grands abysses, et le chasseur de rêves doit se garder de déranger ou de rencontrer les mauvaises."
- H.P. Lovecraft.

Ver de Feu de Parg

Cet animal d'aspect ophidien émet de faibles rayonnements par les craquelures de son armure fragmentée et dégage de petites volutes de fumée phosphorescente. Sa longueur peut varier entre deux et quinze mètres, mais elle est en moyenne comprise entre quatre et cinq. Nous l'avons choisi pour représenter les nombreuses créatures étranges et impressionnantes qui hante la Jungle de Parg.

Type d'Habitat : Les profondeurs de la Jungle. Le Ver de Feu est un animal nocturne. Durant la journée, il se retire dans des troncs creux, sous des tas de détritus, ou dans de profonds terriers creusés dans l'humus humide. S'il ne trouve rien de tout cela, il recouvre ses anneaux crépitants de monceaux de terre.

Répartition Géographique : Parg et ses environs. Tous les cinquante ans, les Vers de Feu se rassemblent en grand nombre, dévastant tout sur leur passage. Puis, l'espèce semble s'éteindre et l'on n'en voit plus aucun représentant pendant au moins dix ans. Si l'on se réfère à notre calendrier, le fléau a pour la dernière fois frappé en 1965.

Us et Coutumes : Cette grande créature terrestre vit et chasse en solitaire, se nourrissant de tourbe, de charbon, et de certains animaux. Elle est trop voyante pour pouvoir donner la chasse ou tendre des embuscades à des proies classiques telles que cerfs ou singes. Mais nombre des créatures qui vivent dans la Jungle de Parg sont lentes à se mouvoir, voire aveugles, parce que protégées de la quasi totalité des prédateurs par d'étranges facultés ou sortilèges; prenons par exemple le Razortongue, l'Arbre Sorcier, le Sloblubikik et le Sluggoc, ils utilisent respectivement comme moyens de défense de puissants pouvoirs magiques, des branches et des ramilles préhensibles, le don d'invisibilité, et des jets de bave corrosive. Les Vers de Feu choisissent généralement leurs proies parmi de tels animaux, mais il est arrivé qu'ils dévastent des villages humains, utilisant ces endroits comme de vastes fast foods.

La silhouette lumineuse du Ver de Feu suffit à éloigner la plupart de ses ennemis potentiels. Lorsqu'il est menacé par un Cavalier de Nuit ou un Growleywog, le Ver se cabre, s'enflamme et fait claquer ses féroces mâchoires en direction de son assaillant. Les flammes qui l'embrasent sont capables de détruire des pans entiers de forêt afin de permettre les parades nuptiales ou la construction des caractéristiques monticules de terre et de bois qui dissimulent les nids. Irrité par une palissade ou un bâtiment en bois, un Ver de Feu peut aisément carboniser la construction.

Le Ver de Feu est revêtu d'une sorte d'armure fragmentée dont les vibrations produisent une sorte de cliquetis lui permettant de communiquer avec ses frères de race. La fréquence des naissances est fonction de l'abondance de nourriture et de la température, mais n'est pas liée à une saison particulière. Il existe d'autres espèces voisines; l'une d'entre elles dégage des gaz brûlants au lieu de flammes et vit dans le Désert de Bnazie (Tree, 1984).

Traits Distinctifs :

- Les membres du Peuple Serpent sont d'ordinaire plus petits et possèdent des bras et des jambes.
- Les Vooniths ont des pattes antérieures; ce sont des êtres amphibiens recouverts d'écailles et non d'une enveloppe rigide fragmentée.

Une Espèce Voisine

Cousin du Ver de Feu, le Ver de Foudre du Désert de Bnazie accumule d'énormes charges électro-statiques lorsqu'il voyage, et lance des étincelles ou des éclairs pour tuer ou neutraliser ses proies. Tous les dix ans environ, au cours de sa parade nuptiale, il crache vers le ciel de véritables voilerie de feu.

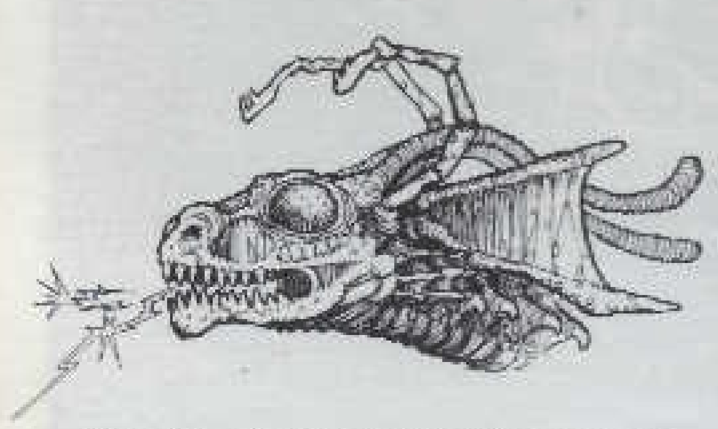
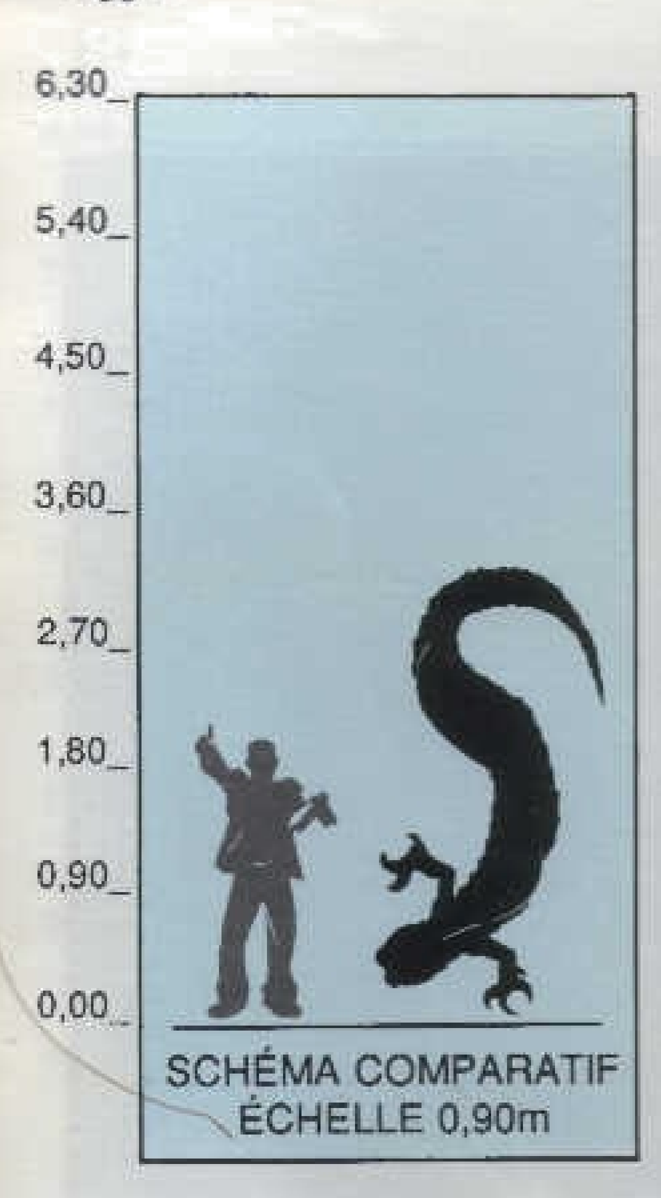


Fig. 23 - Détail : la tête et les antennes


M FERRARI



"J'ai titubé sur des montagnes criblées de gouffres
Qui s'élèvent, mornes et désolées, au dessus de la plaine,
J'ai bu aux sources infestées de crapauds
Qui suintent des marais et des fossés;
Et dans des lacs maudits, j'ai vu des choses sur lesquelles
Je ne veux plus poser le regard."

- H.P. Lovecraft.

Voonith

Le Voonith est une créature carnivore et amphibie, uniformément jaune, rose ou vert pâle, au corps déparé par des pustules grisâtres. Sa tête, aux yeux protubérants et allongés, aux mâchoires dépourvues de lèvres, rappelle celle de la salamandre. Ses pattes palmées sont armées de solides griffes préhensibles faites pour creuser la terre. Son corps se termine par une longue queue aplatie surmontée d'une épine dorsale très marquée, elle est dépourvue de tout membre postérieur. L'épiderme de l'animal est assez dur pour résister à la lame d'une épée. Les kystes grisâtres dont il est parsemé renferment une substance alcaloïde toxique qui donne un goût désagréable à la chair du Voonith et la rend dangereuse à consommer. Ce prédateur sournois n'a pas d'ennemi naturel (Larkhan, 1987).

Bien qu'il absorbe un peu d'oxygène par les pores de sa peau, le Voonith respire essentiellement par la bouche. Lorsqu'il reste inactif ou s'endort pour la saison sèche, sa respiration épidermique lui suffit; il peut ainsi passer des semaines voire des mois totalement immergé dans l'eau. En revanche, lorsqu'il est actif, il doit remonter respirer en surface toutes les deux ou trois heures.

Ses mœurs d'animal fouisseur et sa structure anatomique laissent penser que le Voonith descend de la branche des caeciliens.

Type d'Habitat : Le Voonith vit dans les marais et les marécages. Il arrive que certains spécimens adultes élisent domicile dans des lacs ou des ruisseaux, mais ils ne peuvent se reproduire qu'en eau stagnante.

Répartition Géographique : Toute la zone centrale des Contrées du Rêve.

Us et Coutumes : Ce monstre constitue l'un des dangers notoires des marécages des Contrées du Rêve. Voraces et ne reculant devant rien, certains Voonith creusent juste sous la surface du sol de tortueux labyrinthes de galeries envahies par les eaux, d'où ils jaillissent pour saisir leurs proies et les entraîner vers les profondeurs. Lorsqu'il attaque, le Voonith ne se contente pas de mordre, il utilise aussi sa puissante musculature et la partie postérieure de son corps ophidien pour s'enrouler autour de sa victime et lui broyer les os. L'assaut se termine fréquement par la noyade de la proie.

Le Voonith se reproduit à la manière des amphibiens, en pondant des amas d'œufs gélatineux sur des souches ou des rochers submergés par les eaux. Les larves qui en sortent sont assez grandes et recouvertes d'une substance visqueuse et acide. En grandissant, leurs branchies duveteuses s'atrophient tandis que se développent des pattes.

Traits Distinctifs :

- Les Vers de Feu ne possèdent pas de membres, évitent l'eau, et sont couverts de callosités plates.

L'Antre du Voonith

L'entreprenant Voonith se creuse sous les berges un abri complexe auquel il ajoute graduellement des cavités pour y entasser son butin - cette vue en coupe nous montre un amas de crânes humains et un dépôt de pierres précieuses. Sur la droite un faon se tient juste au dessus d'une galerie creusée par le Voonith.

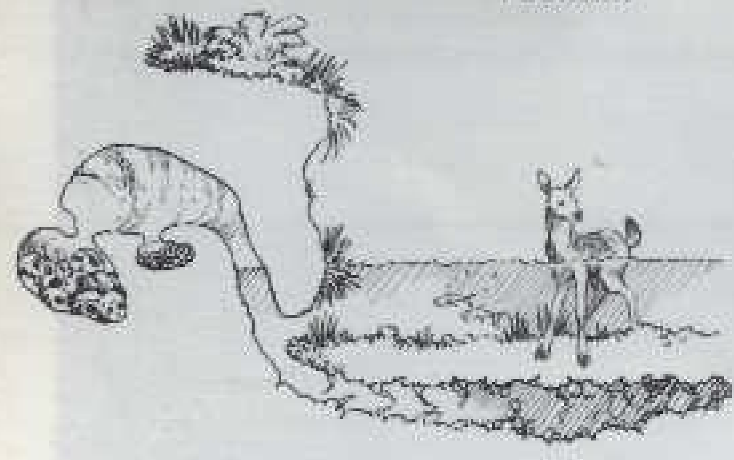
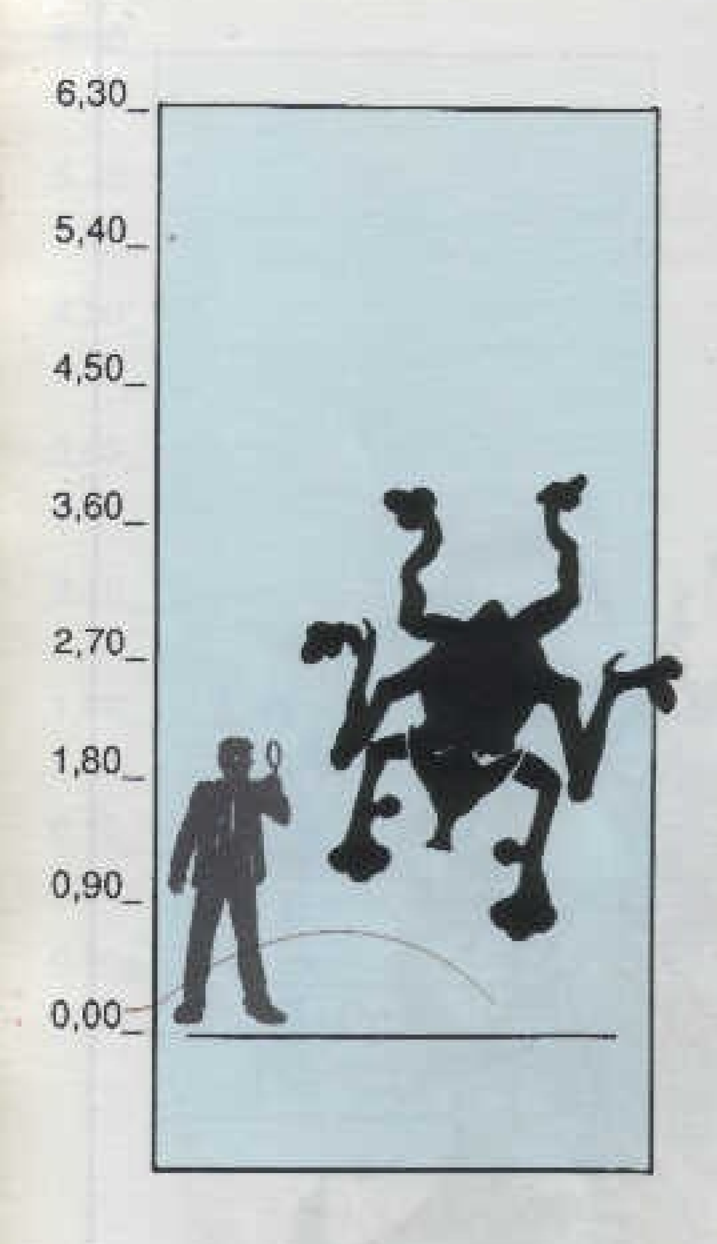


Fig. 24 - Terrier de Voonith


M. FERRARI
©1988



"Les créatures qui recherchent l'horreur hantent d'étranges lieux reculés.. Les catacombes de Ptolémée, et les mausolées sculptés des contrées cauchemardesques leur appartiennent. Ils escaladent au clair de lune les tours des châteaux Rhénans en ruines, et s'enfoncent d'un pas hésitant dans les sombres escaliers couverts de toiles d'araignées qui s'ouvrent sous les pierres éparses des cités oubliées d'Asie. Les forêts ensorcelées et les montagnes désolées sont leurs lieux de pèlerinage, et ils s'attardent autour des sinistres monolithes des îles désertées."

- H.P. Lovecraft.

Wamp

Ce montrueux nécrophage qui hante les cités mortes possède un corps blême et ovoïde auquel se rattachent neuf pattes en perpétuel mouvement. Sa tête est dépourvue d'yeux, ses oreilles sont pointues, et une sorte de groin plissé retombe sur ses lèvres flasques. Les extrémités de ses pattes sont palmées et couvertes de taches écarlates.

Cette créature malsaine répand des gênes de maladies. On sait que sa morsure inocule d'horribles infections, et toute personne blessée, ou à fortiori mordue, par un Wamp doit aussitôt chercher à se faire soigner. Faute de soins médicaux appropriés, les blessures occasionnées par cet animal s'infectent toujours et se mettent parfois à grouiller de vers. Parmi les maladies notoirement véhiculées par le Wamp, citons la fièvre noire, la gangrène, la lèpre, la peste et la rage.

Bien qu'aveugle, ce monstre est un chasseur actif et redoutable; ce qui ne s'explique peut-être pas uniquement par le développement exceptionnel de son ouïe et de son odorat... Atal (1983) affirme que le Wamp possède un sens supplémentaire, qu'il qualifie de "sens de la faim", et qui lui permet de détecter et de débusquer les créatures vivantes qui l'entourent.

Type d'Habitat : Ruines, cimetières, tous les sites gagnés par la corruption. Bien qu'il ne puisse respirer sous l'eau, le Wamp a une préférence pour les atmosphères saturées d'humidité et les eaux polluées; il semble naturellement attiré par les dépôts d'ordures, les égouts, et les puits abandonnés.

Répartition Géographique : Toute l'étendue des Contrées du Rêve. L'omniprésence des Wamps semble avoir détourné les Goules des zones centrales des Contrées du Rêves (Dannseys, 1968); peut-être ces créatures n'apprécient-elles guère d'avoir à lutter pour se procurer leur infecte nourriture.

Us et Coutumes : Les cités mortes favorisent la prolifération de ces monstres, qui naissent spontanément de cadavres momifiés d'assez grande taille. Bien que doués d'intelligence, les Wamps sont attirés par la fétidité et la corruption; ils se nourrissent exclusivement de charognes et de détritus innommables.

Ces chasseurs solitaires se rassemblent presqu'invariablement aux périodes de solstice et d'équinoxe pour de viles cérémonies pseudo-religieuses.

Traits Distinctifs :

- Les Araignées de Leng possèdent aussi de nombreuses pattes, mais elles sont mauves, et leur tête arachnoïde est très différente de celle des Wamps.

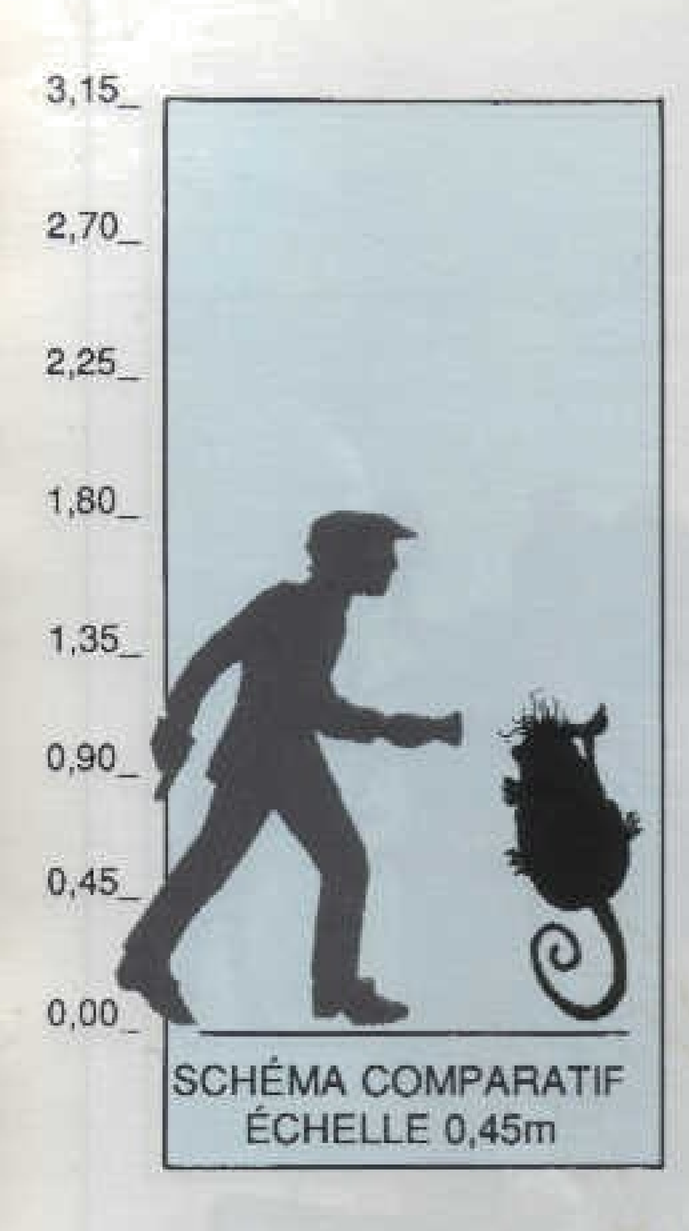
Un Nourrisson Affamé

Issu d'un phénomène de génération spontanée, ce bébé Wamp jaillit littéralement du crâne de son ancêtre mort. Les Wamps ne naissent que de cadavres pesant plus de 40 à 50 kg, qu'il s'agisse ou non des dépouilles de leurs frères de race.



Fig. 25 - Naissance d'un jeune Wamp


M FERRARI
© 1988



"Sous les arches de cette forêt tortueuse, dont les fabuleux chênes nains entrelaçent leurs branches à tâtons et prennent les lueurs phosphorescentes d'étranges champignons, vivent les furtifs et secrets Zoogs... (Leur) fôret jouxte en deux endroits les terres des hommes, mais il serait désastreux de dire où. Des rumeurs, des phénomènes et des disparitions inexpliqués se multiplient chez les humains dans les zones accessibles au Zoogs, et il est heureux qu'ils ne puissent s'aventurer trop loin des frontières du monde du rêve. Cependant, ils pénètrent librement dans les régions les plus proches du monde onirique, furtifs, petits et bruns, à l'insu de tous...."

- H.P. Lovecraft.

Zoog

Le Zoog est un petit animal brun qui rappelle nos rongeurs. De courts tentacules ondulants couvrent son museau, dissimulant une bouche aux dents acérées. Il est doué pour l'escalade et très habile à creuser des galeries. C'est une créature intelligente et sournoise, au besoin très capable de fabriquer et d'utiliser des outils et des armes, bien qu'elle ne le fasse que rarement.

Type d'Habitat : Les forêts profondes, en particulier celles dont le climat favorise la prolifération des champignons.

Répartition Géographique : Les Bois Enchantés, qui occupent le centre des Contrées du Rêve. Wasling, (1964) a signalé l'existence de deux autres colonies de Zoog, l'une dans la taïga glacée située à l'Est de Leng, l'autre près de Sarrub. Il est à peu près certain qu'il en existe d'autres.

Us et Coutumes : Ces animaux vivent d'ordinaire dans des terriers, mais certaines colonies creusent des galeries dans de vieux arbres jusqu'à ce que leurs troncs ressemblent à des fromages de gruyère. Les Zoogs se nourrissent essentiellement de champignons mais apprécient aussi la viande. Ils sont de petite taille, mais il est arrivé qu'ils se regroupent en bandes pour abattre et dévorer des humains.

Les Zoogs sont aussi intelligents que nous et leur habitat forestier est (d'une certaine manière) civilisé. Il est possible de s'entretenir avec ces créatures à condition de se montrer prudent et diplomate; elles ont un langage bourdonnant que les humains peuvent apprendre. Les Zoogs raffolent de certains objets et, si on peut leur en proposer quelques-uns, on parviendra sans doute à établir avec eux des relations amicales. Parmi ces objets, citons les dents d'hydres, les récits de rêves fabuleux et les outils fabriqués à Malebolge (Carter, 1924).

Les Zoogs ne traitent jamais qu'avec un seul humain à la fois. Si un rêveur a conclu une alliance avec eux et qu'il retourne dans les Bois Enchantés accompagné d'un ami, aucun Zoog ne sera tenu de respecter ce dernier. Par contre, si l'on conclut un pacte avec un Zoog, il vaut généralement pout tous les autres membre de sa race.

Traits Distinctifs :

- Les Chats de Saturne sont phosphorescents et multicolores.
- Les Hémophores n'ont pas de fourrure ni de queue.

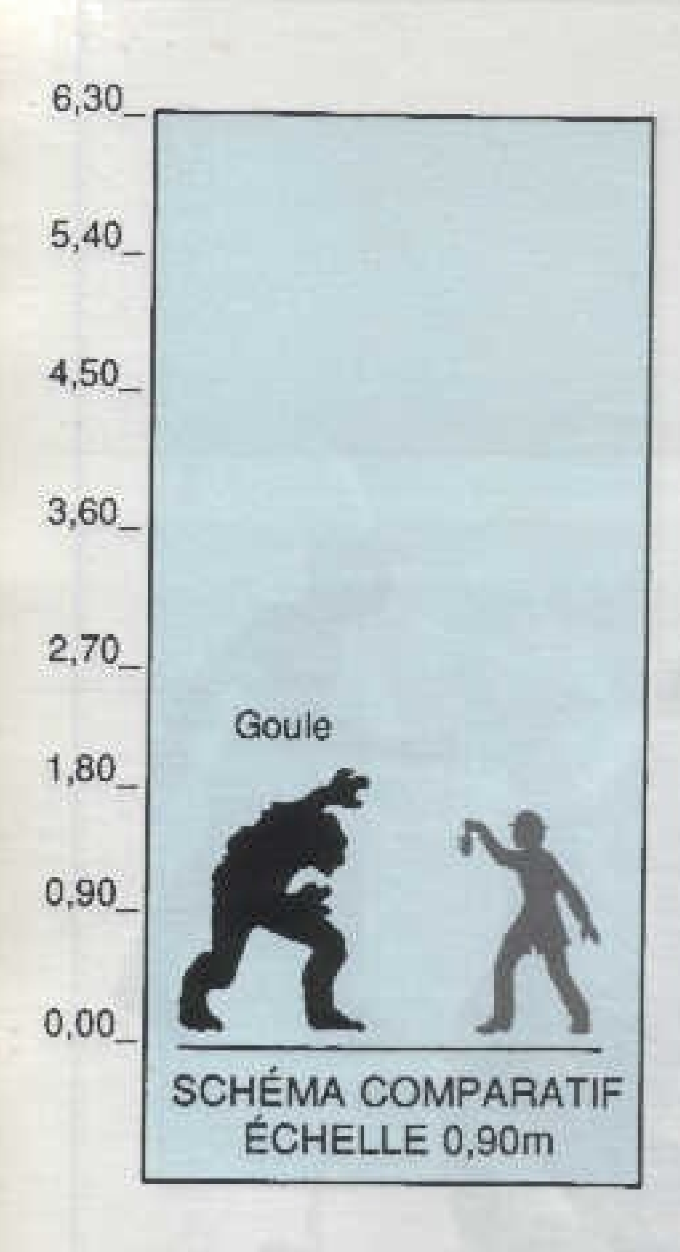
Zoog Affamé

Le Zoog est retors et intelligent, mais également féroce. Utilisés simultanément, ses tentacules faciaux sont remarquablement puissants; ils peuvent par exemple s'agripper au bras d'un homme et le neutraliser pendant que les crocs de l'animal tranchent net tendons et artères. Lorsque des Zoogs attaquent, c'est généralement - on comprendra aisément pourquoi - par bande d'au moins une dizaine.



Fig. 26 - Zoog montrant les dents


M FERRARI
©1988



"Je vis se dessiner sur quelque phosphorescence de ce monde infernal une horde de silencieuses créatures laborieuses auxquelles seule la folie - ou pire - avait pu donner naissance. Leurs silhouettes étaient humaines, semi-humaines, partiellement humaines, et totalement inhumaines - cette horde grotesque était tout à fait hétérogène."

- H.P. Lovecraft.

Bête Lunaire, Ghast, Goule, Shantak, Maigre bête de la Nuit,

Aucun texte traitant des Contrées du Rêve ne peut laisser ces cinq créatures dans l'ombre. Cependant, comme elles ont été décrites en détail dans le Guide des Monstres de Cthulhu réalisé par Sandy Petersen, nous ne nous étendrons pas ici sur le sujet.

Bêtes Lunaires : Ces créatures à l'épiderme grisâtre et luisant rappellent des crapauds, mais elles peuvent modifier leur apparence. Leur seul organe sensitif visible consiste en une touffe de vibrants tentacules roses implantés sur leur museau. Ces monstres impitoyables sont doués d'intelligence, ils vivent sur la Lune et commercent avec de nombreuses autres planètes. ◆ Les Chimères de Nuages sont bien plus grandes, d'aspect vaporeux et planent dans l'atmosphère. Les Gnorri possèdent des yeux et d'autres organes sensitifs, ils sont capables de nager. Les Zoogs sont couverts de fourrure et bien plus petits.

Ghasts : Ces grandes créatures blêmes au dos couvert de fourrure noire sont semi-aquatiques. Leur tête dépourvue de nez rappelle par certains traits des ancêtres humains. Elles utilisent leurs longues pattes postérieures pour progresser par bonds. Incapables de survivre à la lumière du soleil, les Ghasts hantent les Abysses, en particulier les Cavernes de Zin. Ils possèdent un rudiment de langage mais leur intelligence est limitée. ◆ Les Etres d'Ib sont de couleur verdâtre, leur épiderme est lisse et ils ne progressent pas par bonds. Les Gugs sont plus grands et dépourvus de sabots. Les Hommes de Leng ont des cornes, un nez, un front et une apparence humanoïde.

Goules : Ces monstres bipèdes ont une démarche balourde, un aspect vaguement canin, une peau rugueuse, des pieds ressemblant presque à des sabots et des serres couvertes d'écailles. Cette espèce vit également dans les Abysses, se nourrit dans notre univers conscient, et pousse les créatures des Contrées du Rêve à pénétrer par des tunnels secrets dans les cimetières humains et autres lieux riches en nourritures infâmes. ◆ Les Etres d'Ib ont une peau lisse, humide et verdâtre et des têtes rappellant celle des amphibiens. Les Hommes de Leng possèdent des cornes et un visage humanoïde. Les membre du Peuple Serpent ont une queue et sont couverts d'écailles.

Maigres Bêtes de la Nuit : Ces créatures humanoïdes mais dépourvues de visage possèdent des ailes semblables à celles des chauve-souris, des cornes, une queue ornée de barbillons et une peau lisse et noire. Des hordes aveugles de ces monstres nichent dans les montagnes nues et reculées telles que les Pics de Thok. Lorsqu'elle rencontre un intrus, la Maigre Bête de la Nuit s'en saisit et emporte sa proie encore gigotante, qu'elle neutralise en la chatouillant impitoyablement. La malheureuse victime finit par être abandonnée dans quelqu'endroit particulièrement dangereux, au gré des caprices du monstre. ◆ L'absence de visage de cette créature et ses grandes ailes de chauve-souris sont tout à fait caractéristiques.

Shantaks : Ces énormes monstres ailés et recouverts d'écailles ont un cou allongé, une queue interminable et une tête qui rappelle vaguement celle d'un cheval. Cette espèce est commune sur le Plateau de Leng et les régions plus au nord. Bien que cela présente quelques difficultés pour le dompteur, le Shantak peut être domestiqué et se rendre utile comme destrier ou comme sentinelle. ◆ Les Dragons papillons sont bien plus petits et possèdent des membres insectoïdes.

5 Créatures Communes à la Terre et aux Contrées du Rêve

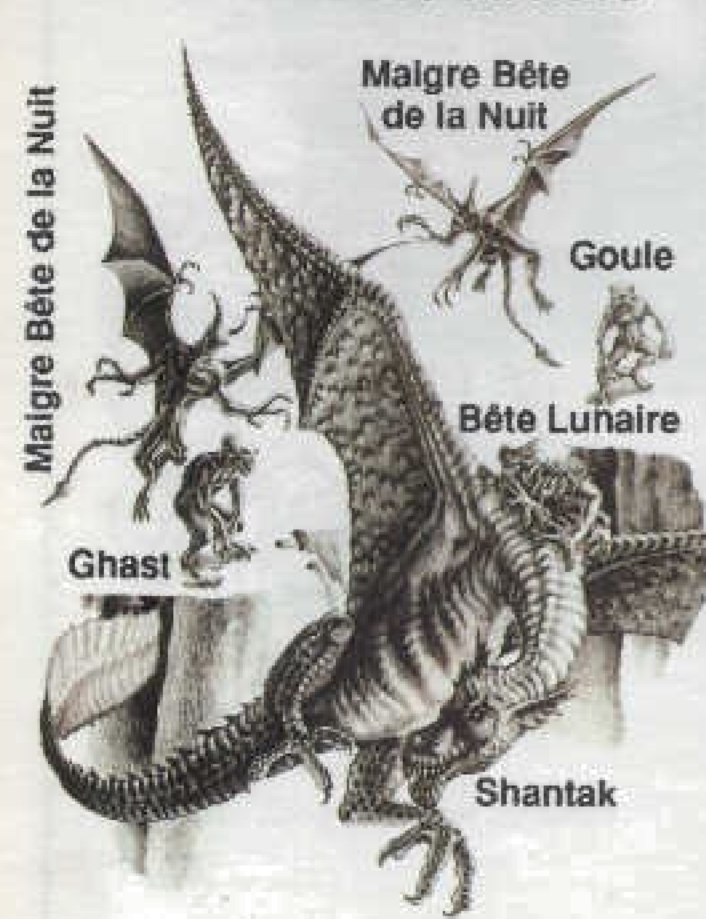
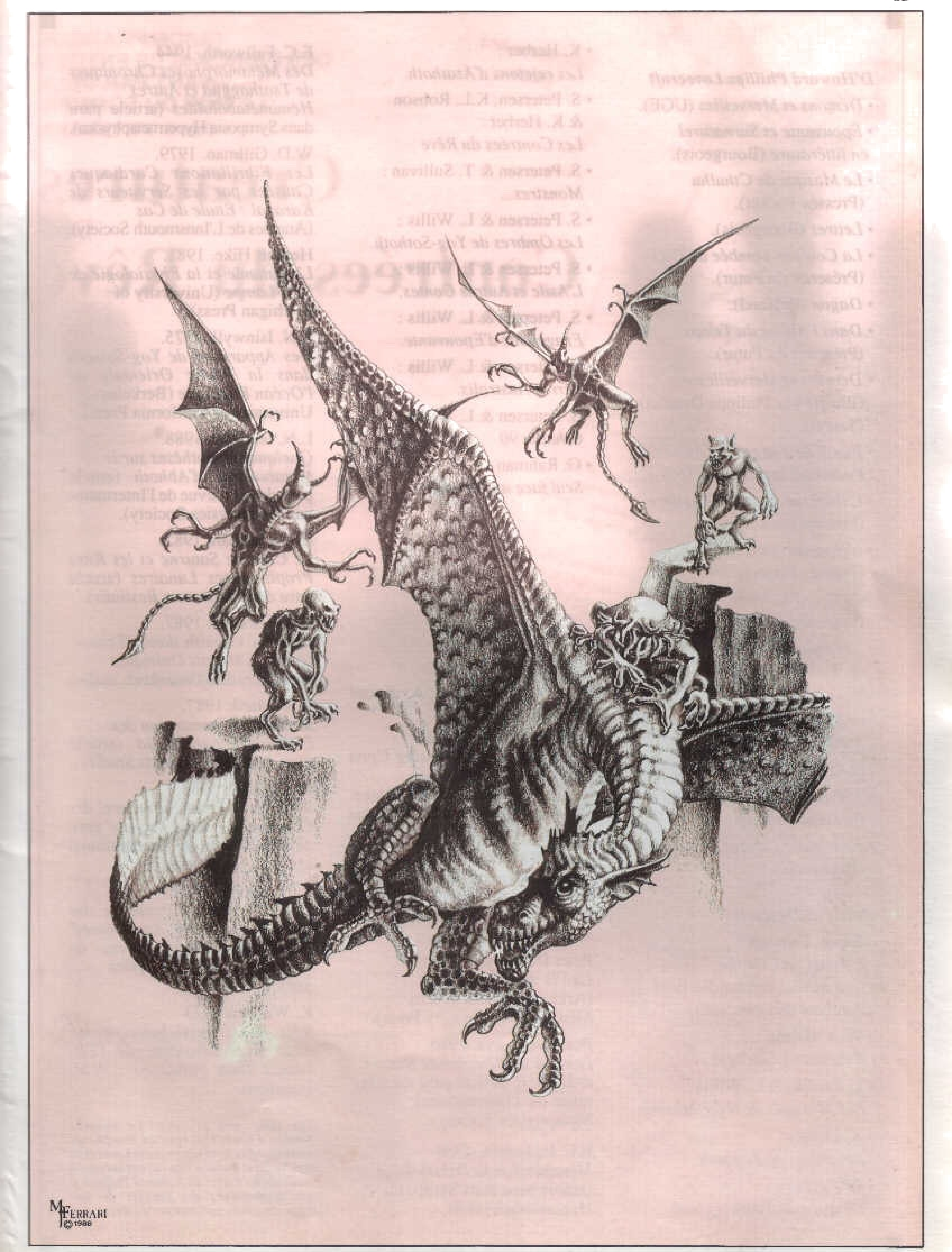


Fig. 27 - Représentation permettant de comparer les tailles relatives des cinq monstres


M FERRARI
©1988

A LIRE

D'Howard Phillips Lovecraft

- *Démons et Merveilles* (UGE).
- *Épouvante et Surnaturel en littérature* (Bourgeois).
- *Le Masque de Cthulhu* (Presses-Pocket).
- *Lettres* (Bourgeois).
- *La Couleur Tombée du Ciel* (Présence du Futur).
- *Dagon* (Belfond).
- *Dans l'Abîme du Temps* (Présence du Futur).
- *Démons et Merveilles* (Illustré par Philippe Druillet) (Sauret).
- *Fungi de Yuggoth et Autres Poèmes Fanstastiques* (Néo).
- *L'Horreur dans le Cimetière* (Presses-Pocket).
- *L'Horreur dans le Musée* (Presses-Pocket).
- *Je Suis d'Ailleurs* (Présence du Futur).
- *Légendes du Mythe de Cthulhu* (Presses-Pocket).
- *Night Ocean et Autres Nouvelles* (Belfond).
- *L'Ombre Venue de L'Espace et Autres Contes* (Bourgeois).
- *Par-delà le Mur du Sommeil* (Présence du Futur).
- *Le Rôdeur Devant le Seuil* (Bourgeois).

Par Jeux Descartes

- Sandy Petersen : *L'Appel de Cthulhu* (jeu de rôle fantastique dans l'univers de Lovecraft).
- W.A. Barton : *Cthulhu by Gaslight.*
- L. Ditillio & L. Willis : *Les Masques de Nyqrlathotep.*
- K. Herber : *Les Fungi de Yuggoth.*
- K. Herber : *La trace de Tsathogghua.*
- K. Herber : *Les rejetons d'Azathoth.*
- S. Petersen, K.L. Robson & K. Herber : *Les Contrées du Rêve*
- S. Petersen & T. Sullivan : *Monstres...*
- S. Petersen & L. Willis : *Les Ombres de Yog-Sothoth.*
- S. Petersen & L. Willis : *L'Asile et Autres Contes.*
- S. Petersen & L. Willis : *Fragments d'Epouvante.*
- S. Petersen & L. Willis : *Terror Australis.*
- S. Petersen & L. Willis : *Cthulhu 90*
- G. Rahman : *Seul face au Wendigo.*

DOCUMENTATION ANNEXE

Atal the Priest. 1983. *Memory Or Dream.* New York : Alfred A. Knopf (épuisé).

Barzai the Wise. 1972. *Alere Flammas : Warning Upon Mankind.* Traduction anglaise de R. Blake. Philadelphie Golden Goblin Press (épuisé).

Carter Randolph. 1924 *Phraséologie et Intonations de la Langue Zoog.* (Article paru dans le journal de la Métaphysique Médiévale n° 104).

Peter Dannseys. 1978. *La Vie de l'Hemophore* (Arkham, Massachusetts : Miskatonic University Press).

Peter Dannseys. 1986. *Lettre à la Mémoire de Barton et Doherty* (article paru dans la revue de l'International Metaphysics Society).

E.C. Fallworth. 1939. *Mercantilism in Dylath-Leen* (article paru dans Symposia Hypermetaphysica).

E.C. Fallworth. 1944. *Des Métamorphoses Chroniques de Tsathoggua et Autres Hémimétaboloïdes* (article paru dans Symposia Hypermetaphysica).

W.D. Gillman. 1979. *Les Fibrillations Cardiaques Causées par les Serviteurs de Karakal : Étude de Cas* (Annales de L'Innsmouth Society).

Herbert Hike. 1981. *L'Anatomie et la Physiologie de l'Eft-Lampe* (University of Michigan Press).

L.N. Isinwyll. 1975. *Des Apparition de Yog-Sothoth dans la Partie Orientale de l'Océan Pacifique* (Berkeley : University of California Press).

L.N. Isinwyll. 1988. *Quelques Hypothèses sur le Métabolisme d'Abhoth* (article paru dans la revue de l'International Metaphysics Society).

E.K. Larkhan. 1982. *Le Chat de Saturne et les Rites Propitiatoires Lunaires* (article paru dans *Abstracta Bestialis*).

E.K. Larkhan. 1987. *Rôle du Voonith dans l'Ecosystème des Marais Oniriques* (article paru dans *Dreamlands Studies*).

R.R. Marik 1987. *Mœurs et Alimentation des PseudoRhinogradentia* (article paru dans *Dreamlands Studies*).

R.R. Marik. 1989. *Dangers d'Ordre Surnaturel des Contrées du Rêve* (article paru dans la revue de l'International Metaphysics Society).

R. Meeb. 1979. *Du Scandaleux Commerce des Oiseaux de Magah "Apprivoisés"* (article paru dans la revue de l'International Metaphysics Society).

K. Webber. 1973. *Rôle de L'Acetylcholinesterase dans le Métabolisme de l'Eft-Lampe* (San Francisco : W.H. Freeman).

Vos rêves sont précieux ! La nouvelle Section d'Étude Onirique du Windthrope Institute offre forte récompense à tous ceux que Nasht et Kaman-Tha auront autorisé à franchir les Portes du Sommeil Profond et qui rapporteront des preuves de leur incursion dans les Contrées du Rêve.



Supplément pour L'appel de Cthulhu

GUIDE PRATIQUE
DES PRINCIPALES ENTITÉS
VIVANT PAR-DELA
LE MUR DU SOMMEIL

Par S. PETERSEN

Créatures des Contrées du Rêve

Où allez-vous quand vous dormez ?

Lorsque vous rêvez, il se pourrait que votre conscience s'évade vers les stupéfiantes Contrées du Rêve, pendant de notre Terre dans un autre plan existentiel - c'est du moins ce qu'affirme la nouvelle et excitante théorie du Docteur Silas Gibbons, de la célèbre Miskatonic University.

"Dans les Contrées du Rêve, lieu fantastique et verdoyant, vos rêves les plus merveilleux et vos pires terreurs peuvent devenir réalité," déclare le docte professeur. "Songez que dans ce paradis, on ignore tout de l'impôt sur le revenu !".

Une fois que vous avez réussi à pénétrer dans les Contrées du Rêve, vous pouvez y retourner à votre gré, et, en quelques heures, des semaines d'aventures et d'explorations défilent devant vos yeux.

Franchir les Portes du Sommeil Profond n'est pas donné à tout le monde, et le Docteur Silas Gibbons ne cache pas que les Contrées du Rêve sont aussi dangereuses que splendides.

- Des informations précises et actualisées
- Plus de 25 créatures souvent rencontrées en rêve
- Un organigramme d'identification facile à consulter
- 26 pages d'illustrations en couleur
- 3 pages de cartes en couleur
- Plus de 50 croquis additifs
- Une présentation standardisée des données
- Des shémas comparatifs permettant d'évaluer la taille des monstres
- Tout sur leur habitat, leur répartition géographique et leur mode de reproduction
- Des indications permettant de différencier des entités voisines
- Les dernières découvertes des métaphysiciens professionnels
- D'utiles conseils de sécurité
- Une bibliographie
- La plus grande fidélité à Lovecraft

PRONONCIATIONS PARTICULIERES

Atlach-Nacha - *AT-lach-NACH-eu*	Magah - *MAH-gah*
Basilic - *BAS-i-lic*	Karakal - *KAA-ra-kal*
Blupe - *BLOUP*	Bokrug - *BOHE-krug*
Tsathoggua - *Seu-THOG-wah*	Buopoth - *BOU-eu-POS*
Voonith - *VOU-nit*	Gnor - *NOR*
Wamp - *WAMP*	Gug - *GOUG*
Zoog - *ZOUG*	Hémophore - *HAI-meu-for*



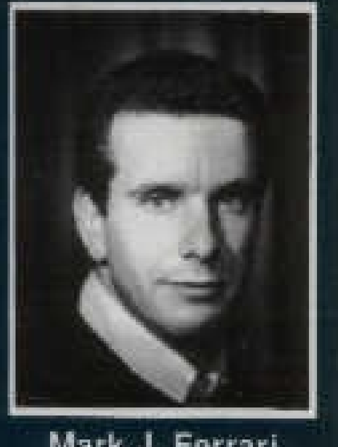
5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Sous licence de CHAOSIUM Inc.

ISBN 2 - 904783 - 89 - X

PRIX : 99 F

QUELQUES MOTS SUR L'ILLUSTRATEUR

M. Ferrari travaille exclusivement au crayon de couleur. Ce livret renferme son premier grand recueil de dessins publié. Ce dessinateur imaginatif et délicat vit et travaille à Oakland, en Californie.



Mark J. Ferrari